sakura mail gaogaigar slayers lodoss war evangelion tekken

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

gennaio '99
rivista + cd-rom L. 12.900
numero 2

COWBOY BEBOP
è nata una stella!

MONONOKE HIME
ecco le scene più spettacolari!

RURONI KENSHIN
il film del ronin più amato!

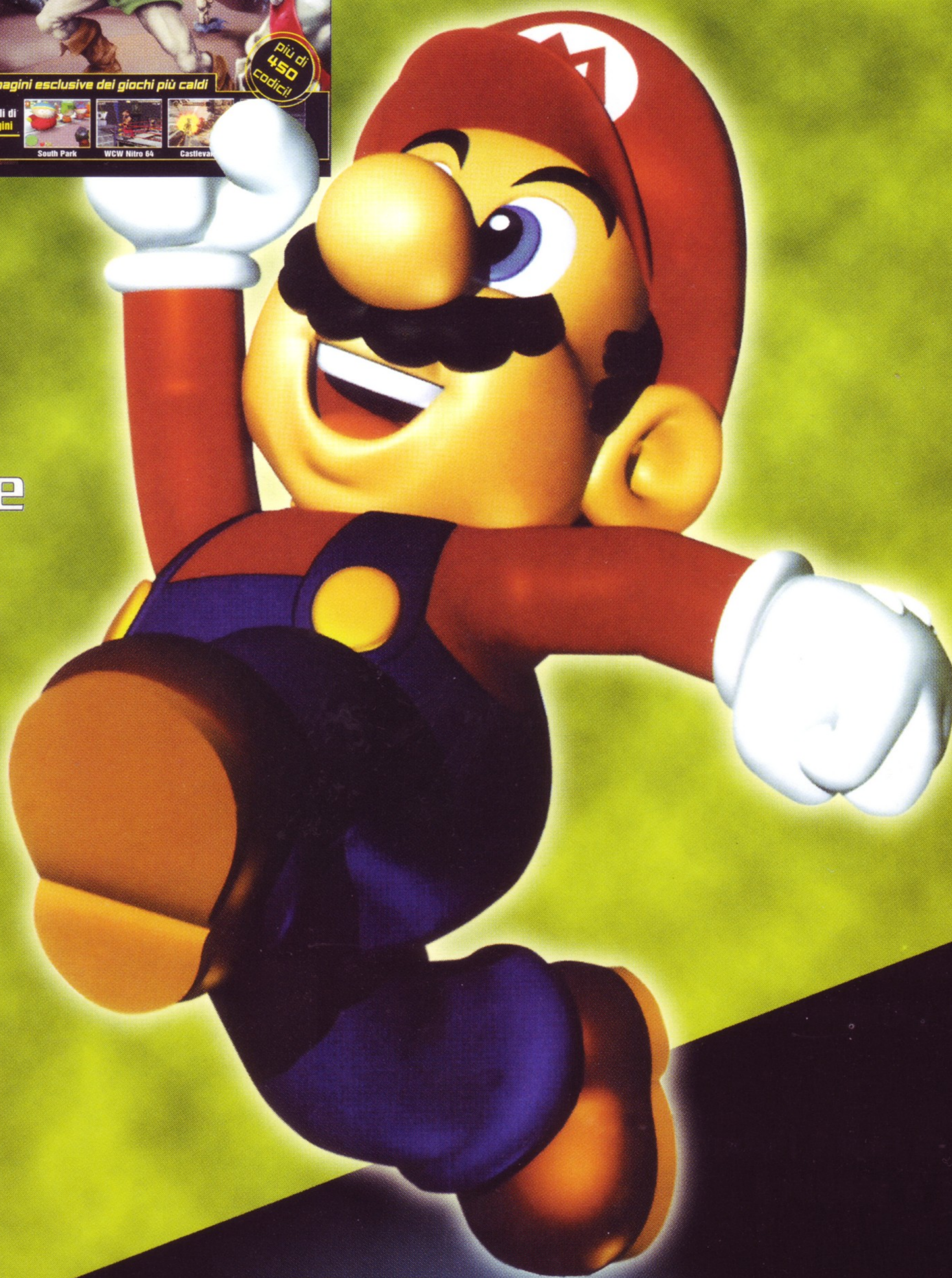
GEKIGANGER III
l'animazione della vecchia generazione!

MAKAI TENSHO
lo staff di Giant Robot torna a stupirci!

Nuku vs Nuku

Confronto: meglio gli OAV o la serie TV?

PLAY PRESS PUBLISHING

90002>
9 771127 337003

benkyō!
tutto su manga e animazione giapponese

benkyo! Tutto su manga e animazione giapponese
Pubblicazione bimestrale con CD-ROM allegato
Numero 2 - Gennaio 1999

Presidente: *Mario Ferri*
Direttore responsabile: *Alessandro Ferri*
Coordinamento redazionale e Ufficio Stampa: *Luca Carta*

Redazione
Claudio "Totoro" Alviggi
Emanuele "Zelig" Carbone
Marco "Mendo" Guerra
Giovanni "Vacillator" Santucci

Linea grafica rivista:
Claudio Alviggi
Marco Guerra

Linea grafica CD-ROM
Marco Guerra

Supervisione tecnica e consulenza
Roberto "Ubaldo-Milord" Alviggi

Programmazione, struttura e filmati CD-ROM
Giovanni Santucci
Emanuele Carbone

Impaginazione
Claudio Alviggi

Photo Editor
Roberto Alviggi

Consulenza e traduzioni dal giapponese
Yu Akao

Corrispondente dal Giappone
Shoichi Takeuchi

Redazione
benkyo!
Via Costantino L'Africano 35
84124 Salerno
E-mail: benkyo-mag@usa.net

Hanno collaborato:
Beniamino "P-chan" Finocchiaro, Daniele "Manga-man" Lucinato, Antonio Vittozzi

Si ringrazia:
*Michele Gelli & Gianfranco Calvitti (**Dynamic Italia**), Alessandro Falsitta (**Manga Video**), Fabrizio Ferrario (**Yamato**), Davide Castellazzi (**Planet Manga**), Dott. Galatoli (**Doro TV**), Ugo Traini (**Comic Art**), A. Bulacht (**Avo Film**), V. Della Bruna (**Hazard**), M. Marinoni & L. Damerini (**Mediaset**), Dott.ssa Paolini & il suo Staff (**Rai**), Dario Vallati (**Rock'n'Comics**), Sig.ra Minutelli (**Jtv**), S. Peruzzi & R. Di Meglio (**Nexus**), G. Gilioli (**JJ Models**), Claudio Secondi (**Casa del fumetto**), Sergio Cavallerin & il suo Staff (**Star Shop Distribuzioni**), Fabio "Char" Lotoro*

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 433/98 dell'11/9/98. ISSN 1127-3372. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

Editoriale

Ciao a tutti e buon anno! Allora, come sono andate le feste natalizie? Come potrete notare benkyo! ha iniziato la sua evoluzione, la rivista è piaciuta, ma si possono ancora migliorare diverse cose. Vogliamo ringraziarvi per tutti i consigli che abbiamo ricevuto, tutti ben accolti, anche perché è la prima volta che viene pubblicata una rivista con CD ROM in Italia che riguardi anime e manga, quindi non avevamo punti di riferimento da cui partire! Grazie di cuore!

Passando all'"attualità"... abbiamo discusso sulla situazione dell'animazione nel Mondo per dare un'opinione che sia quanto meno utile a chi ci chiede continuamente cosa ne pensiamo dei cartoni "non giapponesi".

Visto in una certa ottica, il mercato si sta appiattendo. I cartoni Disney, pur mantenendo il solito schema "prendi un racconto, trasformalo in musical, piazzaci dentro un lui e una lei che si innamorano, un cattivo di turno sfigato e una serie di animaletti/pupazzetti che ridicolizzino/sdrammatizzino le scene", si spostano sempre più verso lo stile nipponico. Probabilmente c'è anche una piccola influenza degli intercalatori (persone che devono disegnare i fotogrammi di mezzo di una animazione partendo da un disegno chiave iniziale fino ad uno finale), ormai quasi totalmente coreani sia per i prodotti americani che giapponesi... Entra in gioco anche la Dreamworks di Spielberg, che con il suo Principe d'Egitto fa l'ingresso nelle produzioni da VERA concorrenza, in un mercato che ha sempre avuto il volto di un monopolista. L'uso del computer qui è onnipresente, cosa che finché veniva attribuita agli anime jap era vista come eresia, ora come evoluzione stilistica...

Chi si affaccia timidamente in un mercato dove le difficoltà di affermarsi in campo nazionale/internazionale sono il quadruplo (minimo) di un film dal vivo? La gabbianella e il gatto... un cartone italiano.

Cosa ci fa capire tutto ciò? Che l'animazione è una passione che sta interessando sempre più. McDonald che vende involtini primavera per promozionare un film Disney! L'avreste mai immaginato? I miliardi ricavati dai gadget legati ad un cartone li avreste mai immaginati? Se pensate di sì, vi diciamo che sono di più... Torniamo a La gabbianella, che è un segnale incoraggiante (era da tempo che un cartone italiano non veniva pubblicizzato e distribuito così... massimo rispetto per l'autore!). Cosa può aver convinto i finanziatori ad investire in un mercato così rischioso, vista la colossale concorrenza Disney? Crediamo un "forte aumento dell'interesse generale verso il campo dell'animazione".

Le decine di videocassette che si trovano ormai in libreria/videoteca qualcuno dovrà pur vederle.

Il punto è questo: i film Disney non ci interessano in quanto tali. Ci interessano in quanto mediatori.

Mononoke Hime (che guarda un po', ha avuto un servizio in prima serata al TG2, mica bruscolini) ora, ma tutti gli altri film Ghibli non sono comparsi all'improvviso, esistono da anni. E solo ora la Buena Vista se ne accorge? Vuol dire che solo ora sono "uniformi" alle produzioni Disney? Come vedete, i conti tornano...

La Redazione

Immagine di copertina: Banno Bunka Neko Musume
©1998 Yuzo Takada/BanNeko Production Committee - TV Tokyo

3 . . . . .Editoriale
4 . . . . . . .Table of Contents
5 . . . . . .Contenuto del CD
6 . . . . .Stop the press
9 . . . . .Hot off the press
12 . .Preview: Mononoke Hime
13 . . . . .Ruroni Kenshin
16 . . . . .Sakura Mail
18 . . . . .Makai Tensho
20 . . . . .Gekiganger III
22 . . . . .NetSurfin'
23 . . . . .Gaogaigar
26 . .Confronto: Nuku VS Nuku
30 . . .M.I.B.- Manga In Black
32 . . . .M.I.B. - Ko-Ryo-Kan
33 . . . . .Soundtrack
35 . . . . .Shorts
38 . . . . .Slayers - I Film
40 . . . . . . .What's up on TV?
44 . . . . .Cowboy BeBop
46 . . . . .Lodoss War
48 . . . . .La Posta di benkyo!
50 . . . .Nel Prossimo Numero

Gaogaigar

Tornano i robot giganti! Gaogaigar riporta in auge un genere ormai quasi abbandonato, ma che ha fatto sognare un'intera generazione di appassionati! Pugni atomici rotanti, raggi gamma, alabarde spaziali... tutto a pagina **23**

Ruroni Kenshin

Un samurai invincibile che ha fatto voto di non uccidere più nessuno. Tratto dal magnifico fumetto pubblicato dalla Star Comics, ecco a voi il lungometraggio dedicato a Kenshin Himura e compagni. Riuscirà il nostro eroe a mantenere il giuramento e ad aiutare gli amici?
Lo scoprirete a pagina **13**

Record of Lodoss War

Tornano in una serie TV gli eroi che hanno segnato un'epoca nella storia dell'animazione Giapponese. Il guerriero Parn, l'elfa Deedlit e tutti gli altri, assieme a dei nuovi protagonisti, affronteranno nuove avventure per proteggere l'Isola Maledetta. E ci sono anche i super deformed: li trovate a pagina **46**

Cowboy BeBop

Cacciatori di taglie allo sbaraglio! Seguite le avventure di Spike Spiegel nella serie TV che ha stabilito nuovi parametri di confronto in Giappone. Imperdibile!
Vi diciamo tutto di tutto a pagina **44**

Slayers

Quattro film per tutti i fan di Lina Inverse e di Naga the Serpent. Fritto misto di demoni, mostri e draghi, conditi con umorismo e malizia.
Scopriteli a pagina **38**

Il contenuto del CD: istruzioni per l'uso

ATTENZIONE
L'interfaccia del CD di Benkyo! è stata pensata per PC con Windows 95 dotato di Microsoft Internet Explorer 4.0.
Per poter visualizzare al meglio il contenuto del CD-Rom allegato, dovrete eseguire alcune semplici operazioni in modo da configurare al meglio il vostro computer.
• Cliccate col pulsante destro del mouse in una zona del Desktop (scrivania) in cui non ci sono nè finestre, nè icone.
• Apparire una finestra grigia in cui dovrete selezionare la scritta "Proprietà" in fondo.
• Cliccate sulla parola impostazioni (in alto a destra) che vedete nella finestra appena aperta.
• Spostate la leva nella zona chiamata "Area del desktop", finché non vedete scritto 800 per 600 pixel.
• Cliccate sull'icona "Applica" e poi su "OK".
• A questo punto lanciate l'Internet Explorer e cliccate sull'icona con un rettangolo dentro l'altro e la scritta "A tutto schermo".
• Ora godetevi lo sfavillante contenuto del miglior Cd-Rom del mondo.

NOTA: Se non avete l'Internet Explorer, potete usare un qualsiasi altro programma per Internet dell'ultima generazione. In questo caso potrebbero esserci alcuni problemi di visualizzazione… ci spiace!

E per i più esperti ecco la spiegazione dettagliata del contenuto delle directory:

/SOFTWARE
in questa cartella sono contenuti alcuni programmini shareware, necessari o utili per la fruizione del Cd-Rom. A seconda del sistema usato ci sono tre sottocartelle (/AMIGA, /MAC, /WINDOWS).

/SOFTWARE/WINDOWS
Contiene l'INDISPENSABILE WinZip 6.3 (in arrivo la 7.0). Un programma per "decompattare" i file a cui spesso si fa riferimento nel CD, entrate nella cartella e fate partire SETUP.EXE. ACDSEE32 è un comodissimo e praticissimo visualizzatore di immagini (qui in Reda lo adoriamo)(perchéeee? NdMendo), se non ne avete già uno, installatevelo, eviterete di usare Explorer come visualizzatore. Per installarlo basta far partire ACDSEE32.EXE. KISSPC è il "giochino" per vestire (o svestire...) i propri beniamini degli Anime. Sono presenti due versioni: PLAYKISS.EXE e PLAYFKIS.EXE.

/SOFTWARE/MAC
Contiene lo StuffIt per decompattare gli altri file presenti, che sono un visualizzatore di immagini e il player KISS, entrambi compressi in HQX. Naturalmente per poter usare lo StuffIt dovete avere il programma BinHex, che non è possibile includere sul CD per problemi di compatibilità.

/SOFTWARE/AMIGA
In questa directory è contenuto il soft necessario per i computer Amiga. C'è innanzitutto Lhex, per decompattare i file. Come programmi trovate IBrowse, un ottimo browser HTML, poi Visage e Play16, che sono rispettivamente un visualizzatore d'immagini e un player musicale, e infine Isis, per vedere gli Mpeg (quest'ultimo richiede PowerPc e, preferibilmente, scheda grafica). Gli altri file sono di supporto ai vari programmi, le informazioni necessarie sono contenute all'interno degli archivi stessi.

/FILEKISS
qui ci sono le varie "bambole" per il KISS. Vanno bene per ogni "player" Kiss.

/FOTO
Eravate in costume alle recenti mostre del fumetto? Probabilmente vi abbiamo "beccato"...

/FILM
Contiene gli MPEG delle recensioni più un reportage dall'Expocartoon di Novembre. Gli utenti Windows potranno vederli anche usando il "Lettore multimediale" presente sul CD di installazione di Windows alla voce Multimedia. Nel caso ci dovessero essere problemi, si può passare all'AMOVIE.EXE, che si trova nella cartella Windows del vostro Hard-Disk.

/MIDI
Una compilation di file MIDI tratti dai più begli anime in circolazione. In questo numero molte sono tratte da Kimagure Orange Road (E' quasi magia Johnny). Anche qui è consigliato il "Lettore multimediale".

/IMMAGINI
E' una galleria di disegni realizzati da appassionati. In più ci sono delle simpatiche "GIF Animate".

/SPOT
Altre "assurde" pubblicità, provenienti direttamente dal Giappone!

/VARIE
Un po' di materiale vario realizzato da voi lettori. Per un dettaglio vi rimando alla pagine Varie del CD. Nota: i puzzle (gioco del 15) sono SOLO per PC. La libreria a cui fa riferimento è già presente in Windows 98.

Errata corrige: nella pagina dei filmati è indicato anche quello di Slayers Gorgeous. In realtà il collegamento punta al filmato di Slayers Great. Come sottolineato anche nella recensione, quello di Gorgeous non è presente.
OK! E' tutto. Buon divertimento. Per ogni problema inviateci un messaggio, scrivendo [Helpdesk] all'inizio dell'oggetto o (se per lettera) sulla busta!

STOP the press!

Cronaca

Durante la fiera del fumetto "Lucca Comics", tenutasi nella ridente (e piovosa NdTotoro) città di Lucca dal 30 Ottobre al 1 Novembre 1998, si è svolta "Lucca Cosplay", la gara organizzata dal circolo Flash Gordon di Lucca. Molti appassionati vi hanno partecipato, vestiti come i loro eroi preferiti. In giuria era presente, tra gli altri, Claudio "Totoro" Alviggi della redazione di benkyo!, nota rivista d'animazione giapponese. La gara è stata stravinta da un Capitan Harlock, ma ci sono stati diversi premi "minori". Tra gli altri, il premio "Dynamic", offerto dalla casa editrice bolognese omonima, ed il primo "premio benkyo!" offerto dalla Play Press Publishing, editore romano della testata omonima. I vincitori di tali premi avevano colpito particolarmente le due sotto-giurie. Complimenti al gruppo vestito come i personaggi di Escaflowne per il premio Dynamic, e abbracci e felicitazioni a Francesca Dani, vestita da Sailormoon, vincitrice del "premio benkyo!".

Dynamic Italia

Sembra che le preghiere di molti siano state esaudite. Due delle videocassette più attese "dovrebbero" uscire in questo bimestre. Finalmente apparirà **Evangelion 5** e, cosa molto più sentita qui in redazione, la QUARTA (ripeto, la quarta) di **Giant Robot**.

Mentre leggete ciò dovrebbe già trovarsi nelle fumetterie la prima cassetta contenente due episodi (al prezzo di 32.000 lire) de "I Cieli di Escaflowne" (Vision of Escaflowne). Le restanti otto video avranno tre episodi ciascuna (al prezzo di 39.900). Per tutti i curiosi vi riporto il cast di doppiaggio: Hitomi Kanzaki - Ilaria Latini (Asuka in Evangelion), Van Fanel - Fabrizio Manfredi (il Soldato Ryan e Parker Lewis nelle omonime produzioni), Susumu Amano - Francesco Bulckaen (Mousse in Ranma 1/2), Yukari Uchida - Federica De Bortoli (Urara in Sakura Mail), Balgus - Claudio Fattoretto (Heihachi in Tekken), Merle - Domitilla D'Amico (Sasami in Tenchi), Allen Shezar - Sandro Acerbo (Brad Pitt in Seven).

Dovrebbero uscire, inoltre, i due "crossover" **Il Grande Mazinga contro Getta Robot** e **Il Grande Mazinga contro Getta Robot G**. A doppiare Ryo (il pilota di Getta 1), non ci sarà più, per problemi di coerenza, Romano Malaspina (doppia già Actarus). A sostituirlo pare che ci sia Angelo "Commissario Winchester" Maggi. Parlando sempre di Getta, la Dynamic ha annunciato l'edizione italiana della nuova serie di OAV "**Change! Shin Getter Robot**" (con il titolo Getter Robot - the last day). Per le altre anticipazioni, probabilmente in contemporanea (o giù di lì) alla trasmissione televisiva, verrà editata la serie di quattro OAV **Wedding Peach DX** (DeluXe). La storia si svolge due anni dopo la fine della saga televisiva, ed in ogni OAV viene presa in esame una delle protagoniste. Molto kawaii...

Manga Video

Anche se con un gettito minore, la Polygram sforna novità. E' prevista infatti la serie che cronologicamente si pone prima di BubbleGum Crisis, cioè **A.D. Police**, nella quale la polizia inizia a scontrarsi con i letali Boomer. Inoltre, mentre in Giappone esce la serie TV, nel nostro paese uscirà il film di **Shadow Skill**. Ma la cosa più importante, almeno per il sottoscritto, è l'uscita di **Macross Plus - The Movie Edition**, che è il montaggio degli episodi dell'omonima serie di OAV, con in più delle sequenze inedite ed una diversa successione degli avvenimenti. Per differenziarla abbastanza dalla serie di OAV, è stato deciso di presentarla in versione originale con sottotitoli in italiano (noooo, speravamo in cirillico... NdR)

Yamato Video

La casa milanese in questo periodo recupererà un po' di video che

Macross Plus ©Big West/Macross Production Committee

Inuyasha ©1997 Rumiko Takahashi

Top Ten

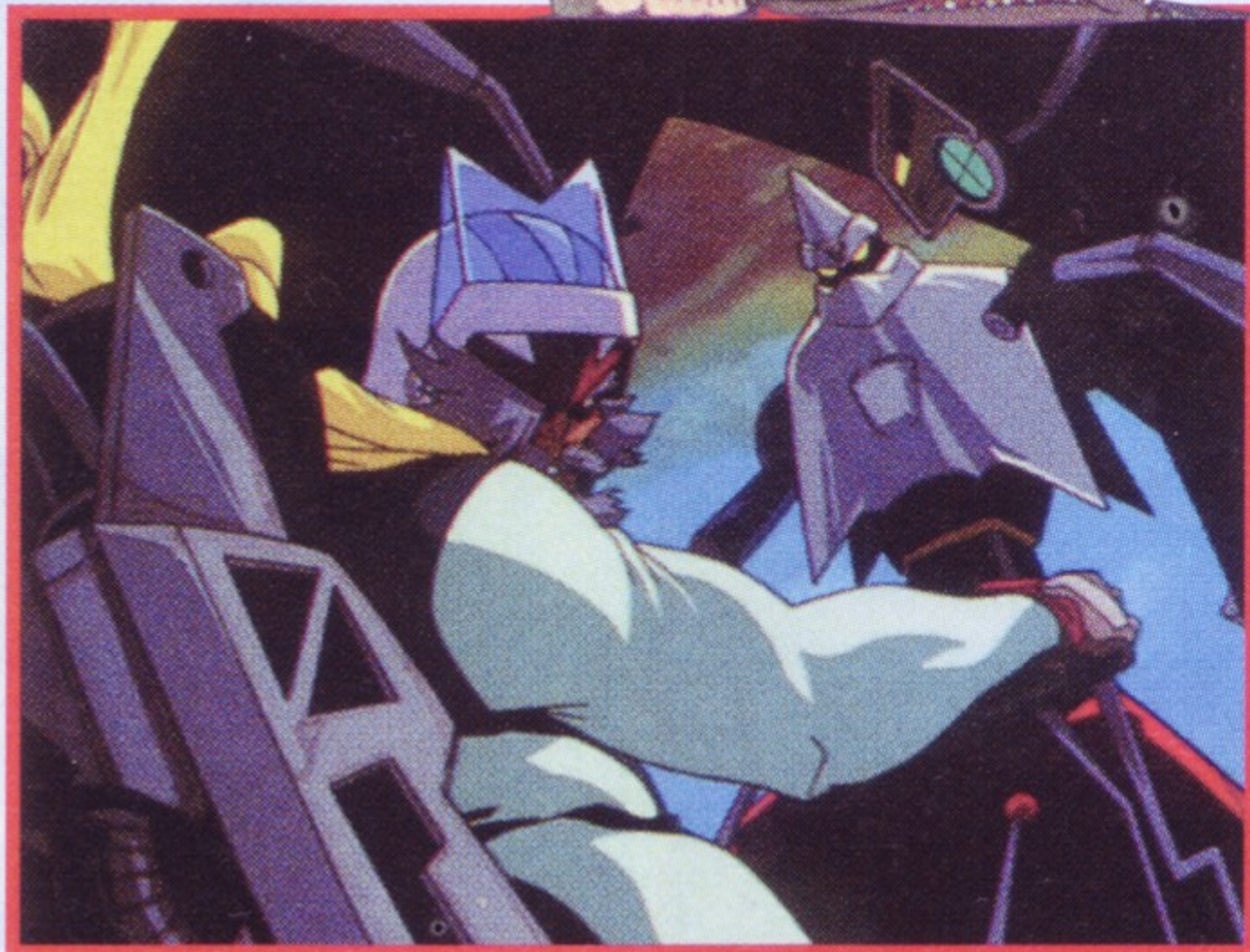
1° ......Neon Genesis Evangelion 4
2° ....Dragonball Z 9
3° ....Bastard!! 2,3
4° ....Mazinga Z VS Generale Nero
5° ....Sakura Mail 1
6° ....City Hunter 4
7° ....Nuku Nuku 1
8° ....L'invincibile Zambot 3 - Vol. 2
9° ....Grande Mazinga VS Goldrake
10° ....Mazinga Z VS Devilman

Dati raccolti presso: Casa del Fumetto, Via Nais 19/29, Roma, Tel. 06-9749003 e Star Shop Distribuzione, Via del-l'acciaio 9, Zone in.le Ponte Felcino (PG), Tel. 075-6919931

aveva annunciato. Dovrebbero uscire il fantascientifico **Sol Bianca** e lo "splatteroso" **Oni** (sangue e acciaio). Sul fronte delle serie Tv, finalmente escono le altre videocassette di **Metal Armor Dragonar** ed una "novità" molto interessante. La Yamato pubblicherà la serie di **Conan... il ragazzo del futuro**. Già vi vedevo con gli occhi furbetti a pensare a Detective Conan... ed invece è il bellissimo Conan (perché, Detective Conan è brutto? NdUby), figlio di quel gran genio di Hayao Miyazaki. Se non avete l'edizione Granata, se non avete l'edizione Dynamic, se le collezionate tutte, è giunta l'occasione di acquistarlo... Per quanto riguarda il futuro, sono stati annunciati i film di **Slayers** (recensiti in questo numero) con lo stesso cast di doppiaggio della serie TV (ovvero solo Emanuela Pacotto - Rina, dato che non compare nessun altro personaggio della TV!) e l'erotica serie di OAV **Countdown** di Utatane, della quale è uscito in Italia già il manga. Vi ricordate "Due come noi"? Il superbo doppiatore di Takashi Mitsuhashi (il biondino) è Marcello Cortese (voce anche di Capitan Harlock ne "L'Arcadia della mia giovinezza"). Il Sig. Cortese ha detto di "stare lavorando su **Slam Dunk**". Ciò può significare, fondamentalmente, tre cose: o che dovremo aspettarci la serie TV sulle reti Mediaset (o magari su JTV), oppure che per la Yamato, forse, potrebbero uscire i film... oppure, ovviamente, nessuna delle due ipotesi. In tutti e tre i casi, quello che ci chiediamo è: "Doppierà il rossino, cioè Hanamichi Sakuragi?" (ma chi è che se lo chiede? NdR)

NewsManga

Incredibile! La Dynamic Italia, da Gennaio, ogni due mesi, svelerà l'origine di benkyo!... Già, perché il nome di questa testata nasce dal motto di uno dei più bei personaggi mai concepiti, tal Kintaro Oe. Allora, è tutto chiaro? No? Da gennaio esce in edicola il manga di **Golden Boy**! Particolarità del fumetto è che in avanti diventa molto... spinto.
Per quanto sappiamo, la Hazard dovrebbe essere in dirittura d'arrivo con **Buddha** di Osamu Tezuka, dopo aver deciso per il ribaltamento delle tavole.
La Planet Manga ci proporrà da Febbraio, ogni due mesi in libreria, la serie **Marionette Generation** di Haruhiko Mikimoto (Macross 7 Trash). La serie (per adesso di quattro volumi) parla dei garbugli tra un giovane illustratore ventiquattrenne, una giovane quattordicenne e una bambolina animata. Mikimoto, noto come illustratore, ha dato sfogo a tutta la sua creatività in questo manga. Sempre in libreria esce questo mese l'ultima fatica del "teorico delle tette", Satoshi Urushihara (Plastic Little, Lemnear) con **Chirality** (a detta di molti è il più hard dei suoi manga...). In edicola esce **Cestus**, un manga ambientato tra gladiatori nell'Antica Roma. Per il futuro sono previsti **Geobreeders** e **I cacciatori di Elfi** (dovrebbero arrivare presto in Italia anche le omonime versioni animate); in libreria è previsto un esperimento che potrebbe essere interessante... la pubblicazione di una serie che parla di omosessuali, il titolo è ancora un mistero. Noi azzardiamo Bronze, ma non ci giureremmo...
Ed ora un po' di pubblicità: l'attesa per **Ranmaru XXX**, il più comico manga di Haruka Inui (autore della Clinica dell'Amore) è ormai alle stelle! Ci giungono le prime indiscrezioni (non siamo ridicoli? NdMen-do): la serie sarà mensile, con albetti di cento pagine e lettura all'occidentale. Nessuna storia sarà mai spezzata. A corredo la classica rubrica della posta, una gara un po' particolare e tutti i misteri di Ranmaru svelati... Ranmaru XXX, da questo mese in edicola! Non perdetelo!
Riprendiamo, dopo lo stacchetto pubblicitario, con la Phoenix, che ha annunciato per la primavera **Dragon Head**. Altri particolari nel prossimo numero.
E' iniziato da qualche mese **Maison Ikkoku** e già si parla del suo sostituto. L'editore in questione è, naturalmente, la Star Comics, che continuando la linea

AIKa ©*Studio Fantasia/Bandai Visual*

Shin Getta Robot ©*Go Nagai-Ken Ishikawa/Dynamic Planning-Shin Getta Robot Production Committee*

Mirai Shonen Conan ©*Nippon Animation Co., Ltd.*

Key the metal idol ©H.Sato/Production Key

L'angolo (bagno) di Cloaca-man

Questa volta le missive ci sono giunte scritte tipo centurie di Nostradamus (e anche su carta "tre piani di morbidezza" NdR). Che abbia respirato l'"Aria gaia"?
"Profumatissimi lettori, vedo, o meglio sento il futuro dell'animazione giapponese in Italia. Dal Nord ci giungerà lo cavalier oscuro e la fredda umana. Dall'est lo intimo campionario, lo sesto natante color del cielo e colei che lo spazio ha per dimora. E per ora... nulla più profferirò". Vediamo un po' d'interpretare il tutto insieme...
Per il "cavalier oscuro" credo che si riferisca alla serie TV di Berserk, visto che quella di Batman è della Warner Bros e non è nemmeno giapponese. Per "la fredda umana"... una serie che ha come protagonista una donna spietata, una dark lady... uhm... uhm... Gosh! Caspiterina! Una fredda umana può riferirsi anche ad una cosa che è più "umana" degli uomini. Chi? Cioè, volevo dire: Key? Che il fetido Cloaca si riferisse al poetico ed allucinante Key the metal idol? Mah! "L'intimo campionario"... Ranmaru XXX, che io sappia, non gode di una trasposizione animata, sicuramente si tratta di un qualcosa dove si vede biancheria intima in quantità industriale... ehm, tutte le serie giapponesi sono così, ma quando si parla d'intimo industriale per me c'è un solo titolo: Aika, chissà se sarà vero... "Lo sesto natante color del cielo". Ah, ah, questo è facile: il cielo è blu, il natante intende una barca, una barca blu... Blue Noah! Un momento, questo però è già uscito in Italia per la Yamato... Si tratta di una ristampa? Non credo, Cloaca-man parla solo di novità... E poi c'è il 6. Six-six-six, the number of the beast, come dicevano gli Iron Maiden. Ma qui il 6 è unico e di titoli col 6 conosco solo Ao no 6 go...
"Colei che lo spazio ha per dimora", se non fosse per il fatto che si riferisce al femminile, direi Capitan Harlock (lo dice anche la sigla italiana), ma al femminile... (Queen Emeraldas? NdR).
Ah, dimenticavo, per il "dal Nord" e "dall'Est" si riferisce sicuramente alle collocazioni geografiche delle due principali case editrici di anime, quindi, Yamato e Dynamic, se non erro...

dei manga della Takahashi, dovrebbe pubblicare l'ultima sua fatica, **Inuyasha**. La Star potrebbe anche essere la vincitrice del Toto-Adachi, visto che gli altri editori hanno difficoltà ad avere contatti con la Shogakukan. Stesso discorso varrebbe per il manga di Sakura Mail, a meno che non intervenga direttamente l'autore...

Animart

La J.J. Models, rinomata per la qualità dei suoi modellini in resina, vanta tra le ultime novità i modellini di Ken il Guerriero e Raoul, i posizionabili di Goldrake e del Grande Mazinga e i comici super deformed della Regina Himika e del Generale Nero. Per la linea gadget, segnaliamo le spilline con sopra i personaggi di Tekken. Questi prodotti li trovate nelle fumetterie e nei negozi di modellismo.
La Nexus invece ci propone due giochi ispirati al mondo ed ai personaggi di Dragonball. Il primo, Dragonball - Alla ricerca delle sette sfere, è un gioco da tavolo che ci fa rivivere le imprese del giovane Goku, spostandoci su di una mappa-pianeta, alla ricerca delle sfere del drago. Tra le opzioni previste c'è ovviamente il combattimento tra i personaggi, il tutto in un sistema di regole molto semplici. Un po' più complesso è Dragonball - Il torneo, nel quale vengono simulati i coreografici scontri della serie Z. Per questo c'è un numero maggiore di parametri da gestire. I due giochi sono integrabili tra di loro, ed è prevista l'uscita di Dragonball + Dragonball Z, cioè IL gioco di ruolo di Dragonball.

Giovanni "Vacillator" Santucci

Berserk ©Kentaro Miura/Hakusensha-VAP-NTV

AO no 6 Go ©Satoru Osawa/Bandai Visual-Toshiba EMI-GONZO

hot off the press!

GaOVAgaiger & Patludor

Deve uscire in Giappone una serie di OAV che racconta gli eventi finali della serie TV di Gaogaigar (recensita in questo numero). A realizzarla sarà lo stesso staff della versione televisiva che si riunirà di nuovo, dopo la realizzazione del gioco per Playstation dedicato al robot dal leone in petto. Sempre parlando di videogame, deve uscire un videogame per Playstation dedicato a Patlabor. Il gioco, prodotto dalla Digital Wave e distribuito da Bandai Visual, è fondamentalmente un action-adventure. La trama è molto simile al primo film: un giorno Tokyo viene presa d'assalto da innumerevoli labor militari; toccherà alla seconda sezione sconfiggerli e scoprire i motivi di quest'assalto. Naturalmente sarà, come ormai tutti i giochi, pieno di sequenze 3D.

Fine animata

E' finito in Giappone il manga di Hitoshi Okuda "Detatoko Princess", dopo vari anni di pubblicazione. Per le persone che in questo momento hanno dei punti interrogativi in testa, Okuda è l'autore delle storie a fumetti di "Chi ha bisogno di Tenchi", pubblicate anche in Italia. Di "Detatoko Princess" è anche uscita recentemente la versione in OAV.

Shadow Series

Dopo il manga, la serie di OAV e il film ecco arrivare la versione Tv di una delle serie di arti marziali più enigmatiche: Shadow Skill. Il cartone viene messo in onda il Giovedì mattina alle 01:15. Vedremo le avventure di Elle, una mercenaria in compagnia del suo fratello adottivo Gao ed assisteremo agli "spettacolari" combattimenti di "Capoeira". Purtroppo lo stile dell'apprezzatissimo manga viene totalmente perso.

Sunday, bloody Sunday

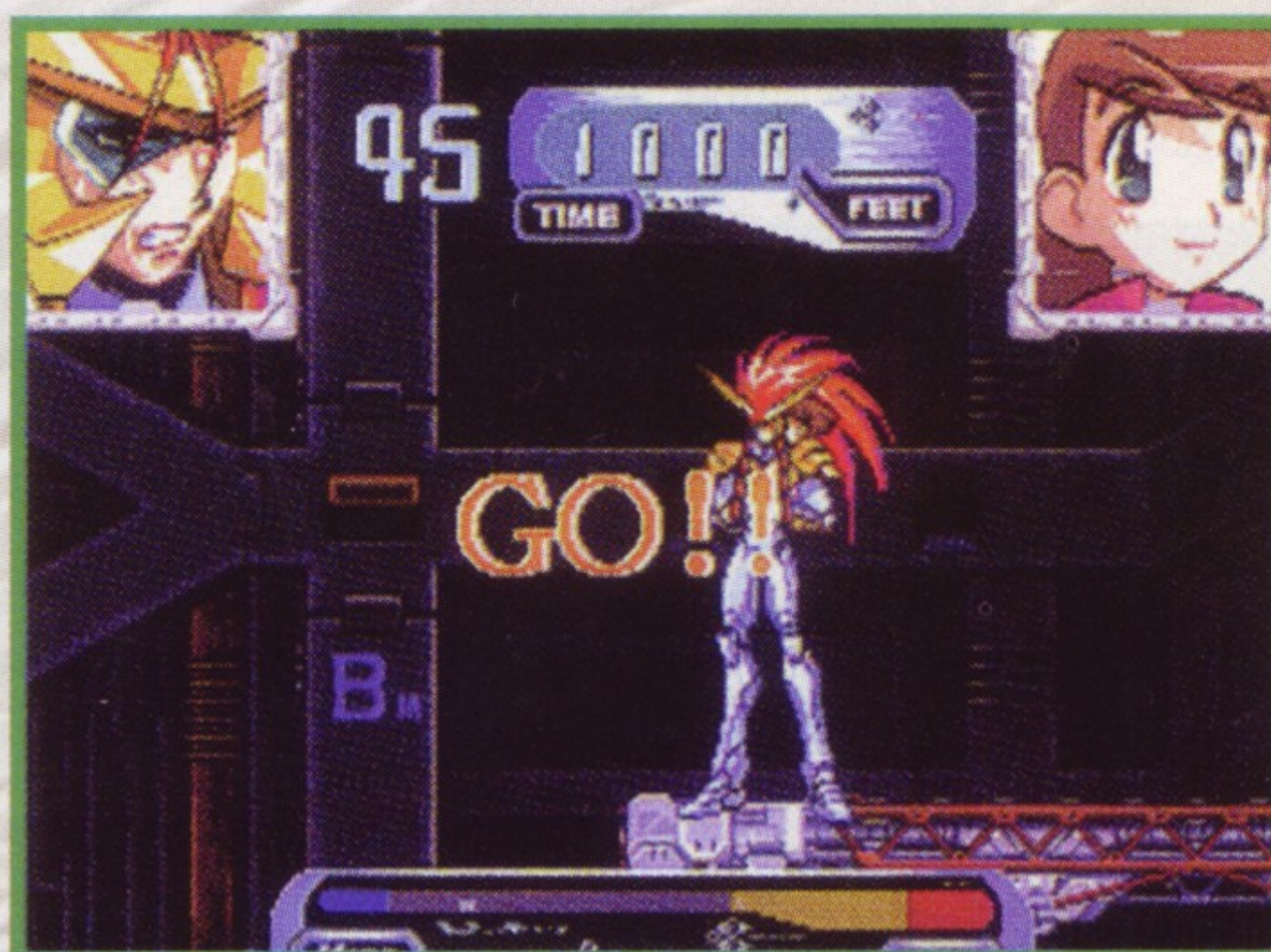
Una triste domenica d'Ottobre un gruppo di hacker russi ha cancellato i dati di Nausicaa.net (conosciuto anche come Ghiblink). Da cinque anni il sito è, praticamente, la migliore pagina mondiale non ufficiale dedicata alle produzioni dello Studio Ghibli. Benché non sia ancora chiaro il movente (probabilmente semplice esibizionismo), le autorità russe sono state informate dell'accaduto. Comunque, il sito ha intenzione di ritornare quello di un tempo e per farlo ha bisogno di riavere tutti i suoi dati. Se avete visitato una di quelle pagine o scaricato dei file da esse, vedete se le avete ancora ed inviate a ghiblink@nausicaa.net una lista dettagliata (compresa di directory di provenienza) del materiale di Nausicaa.net. Tra l'altro so dell'esistenza di CD con copie integrali del sito, se qualche possessore intervenisse non sarebbe male.

Gainax= Eva... sione delle Tax

Il quotidiano Yomiuri Shinbun ha riportato la notizia che la Gainax ha ammesso il reato di evasione fiscale, non dichiarando 1,5 miliardi di fatturato, quindi non pagando i 560 milioni di tasse. Dopo che L'Ufficio Tasse Regionale di Tokyo ha segnalato il caso al Pubblico Ministero del Distretto di Tokyo, questi ha indetto una perquisizione nel quartier generale della Gainax. Tra le carte ritrovate, si è visto che hanno guadagnato più di 2 miliardi per i passaggi televisivi e cinematografici di Evangelion tra l'Agosto 1995 ed il Luglio 1997. La ditta ha però lievitato i costi di produzione in modo da far apparire un profitto di 500, 600 milioni di Yen. Un portavoce della Gainax non ha rilasciato altre dichiarazioni, chiudendosi in un "no-comment". Quello che non è chiaro è quanto influirà questo sull'immagine della compagnia...

E restando sempre in tema "Gainax", l'A.D. Vision, licenziataria americana della serie TV di Evangelion (e "tramite" per i diritti dell'edizione italiana), ha annunciato che, a causa dell'alto costo delle royalties, non ne editerà i film. Speriamo che la licenziataria italiana (la Dynamic NdTotoro) della serie abbia abbastanza fondi o li riesca ad avere ad un prezzo inferiore, sennò anche noi resteremo senza (nel 2020... NdUby).

Final Fantasy senza Cloud?

La Sony Pictures Entertainment ha ottenuto i diritti per l'Occidente per la distribuzione del previsto film, totalmente in computer grafica, di Final Fantasy della Squaresoft. La data d'uscita è prevista per il 2001, sarà scritto da Al Reinert (Apollo 13) e pare che sarà una coproduzione

tra America e Giappone. Purtroppo, per tutti gli appassionati, non sono previsti personaggi appartenenti alle varie incarnazioni del videogame fantasy passate, presenti e future.

Maya continua a sognare...

Chi si ricorda de "Il grande sogno di Maya", incentrato su di una giovane aspirante attrice (Mayaa, è difficile e tu lo saaiiii... NdVacillator), trasmessa sulle reti Fininvest tempo fa? Il manga da cui è stata tratta dura da circa vent'anni in Giappone ed è anche prevista una serie di tre OAV, diretta da Tsuneo Kobayashi (Chibi maruko-chan) e prodotta dalla Kyokuichi Tokyo Movie, che ricomincia la saga da zero. Nel primo episodio, "Joyu e no Tabidachi" (L'impresa di diventare un'attrice), Maya Kitajima, una studentessa delle superiori, aiuta la madre in un ristorante cinese. La ragazza ha un poderoso talento: se ascolta un dialogo, riesce al volo a ricordarselo (sigh, come la invidio... "Per fare l'attore bisogna sapere tre cose: la parte, la parte, la parte!" NdVacillator). Chigusa Tsukikage, famosa attrice sfigurata da un incidente una trentina d'anni prima, riconosce il talento di Maya e la incoraggia a fare un provino per una parte in uno spettacolo. Per la stessa parte, però, si candida anche Mayumi Himekawa, un'attrice prodigio figlia di un famoso attore/regista. Inizia così la rivalità tra le due attrici ed il cammino sulla strada del successo. In futuro è, inoltre, prevista una nuova serie televisiva. Essere o non essere?

Detatoko Princess ©Hitoshi Okuda/Kadokawa Shoten-VAP

Shadow Skill ©Megumu Okada/Kadokawa Shoten

Transform! (Clak, crak, clak)

Chi non si ricorda i Transformers? Almeno la più recente trasmessa in Italia, quella totalmente in computer grafica dei Bio-combat (Beast Wars in originale). Bene, questa "saga" creata a tavolino dai giocattolai giapponesi della Takara e da quelli americani della Hasbro, dopo una seconda serie realizzata con animazione "normale", intitolata Beast Wars Second, giunge ad un film. Intitolato "Beast Wars Special", vede i nostri robot preferiti (anche perché sennò sareste già andati avanti) affrontare la terribile minaccia di Majin Zarakku. Toccherà a Convoy ed alla sua controparte di Beast Wars II, Lio-Convoy, sventare il pericolo.

Aggiornamenti...

Avevamo già parlato della nuova serie televisiva di Bubblegum Crisis, quello che non vi avevamo detto è che al character design non c'è più Kenichi Sonoda (e purtroppo si vede...). A sostituirlo c'ha pensato Masaki Yamada. Buone notizie per il Mecha design, che è rimasto lo stesso di Shinji Aramaki. Per chi in questo periodo ha in mente un giro in Giappone, la serie viene trasmessa il Giovedì "mattina" dalle 01:15 alle 01:45.

Volete anche qualche informazione in più su Kurogane Communication? Allora, la serie viene trasmessa il Lunedì alle 19:00 sul canale satellitare Wowow; è diretta da Kenji Kikuchi (Hyper Police), e vanta come character design Shinya Takahashi. Alle musiche c'è Kenji Kawai, famoso per le colonne sonore di Ranma 1/2 e Ghost in the Shell. Le animazioni sono realizzate dalla APPP, mentre la serie è prodotta dalla Pony Canyon. La trama: in un prossimo futuro, l'umanità si è estinta a causa della guerra. I robot guardiani, abbandonati a loro stessi, raccolgono pezzi da altri robot per potersi sostituire le parti danneggiate. Mancando gli umani, i robot hanno perso il loro scopo di esistere... fino a che non entra in scena Haruka, una ragazza che è miracolosamente sopravvissuta. D'ora in poi i robot aiuteranno Haruka nella ricerca di altri esseri umani, si prenderanno cura di lei e la proteggeranno dai malvagi robot guerrieri; saranno praticamente dei perfetti angeli custodi.

Lo volete qualche dettaglio in più sulla serie animata di Majutsushi Orphen (Orphen il mago)? A prima vista sembra un semplice strozzino; in realtà è il sommo sacerdote del più sacro dei templi cittadini (il Kiba no To), ed è anche uno dei più grandi maghi neri in circolazione. Il suo ruolo di eroe, però, viene fuori ogni volta che il continente di Kiesaruhima viene minacciato. La serie si basa sia sugli undici racconti che sui sei volumetti del manga (scritti da Sadanobu Akita, illustrati da Yuya Kusakawa e pubblicati sul mensile Dragon della Kadokawa), ma presenta anche storie originali e combattimenti inediti.

La situazione di Anno

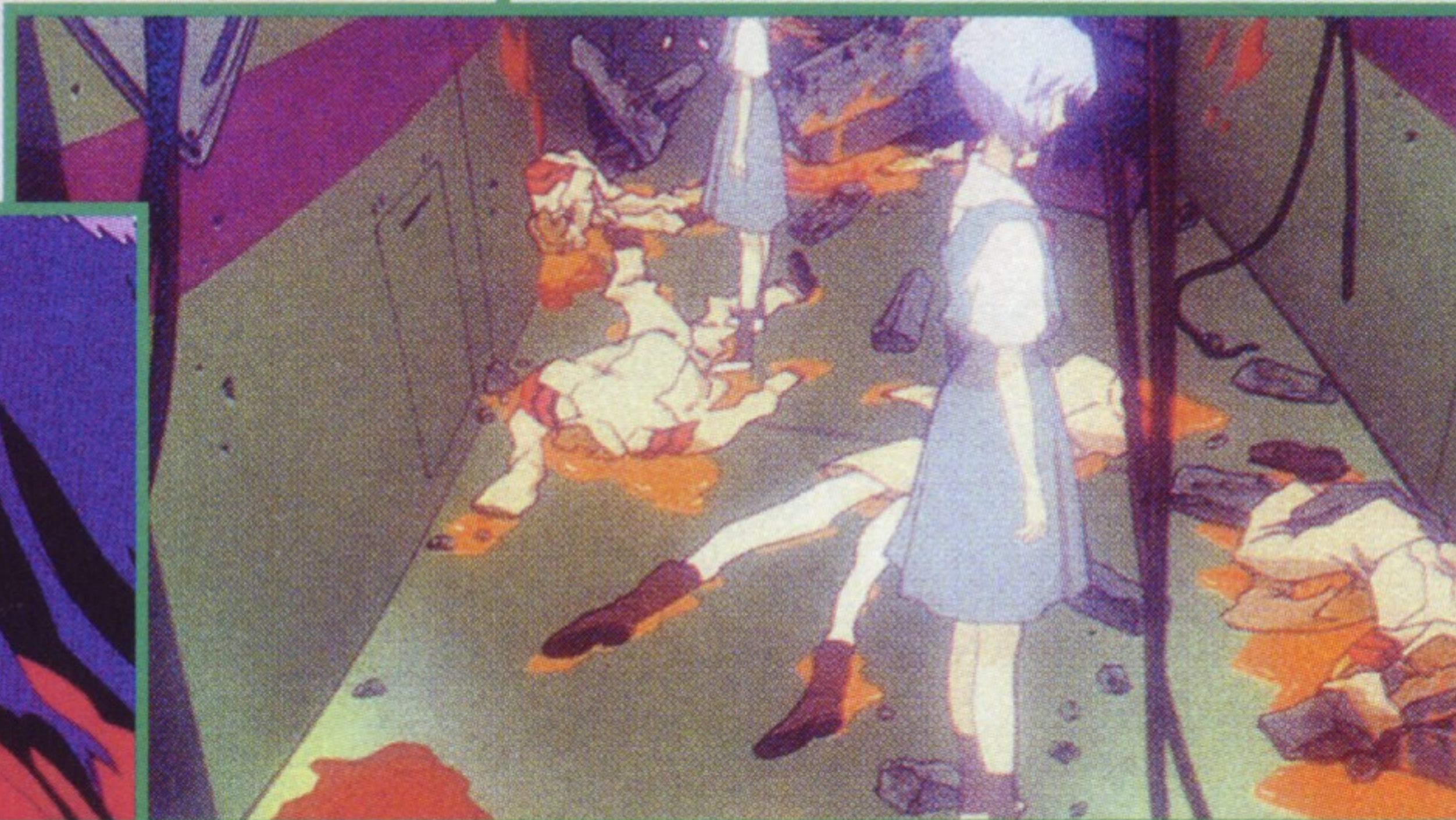
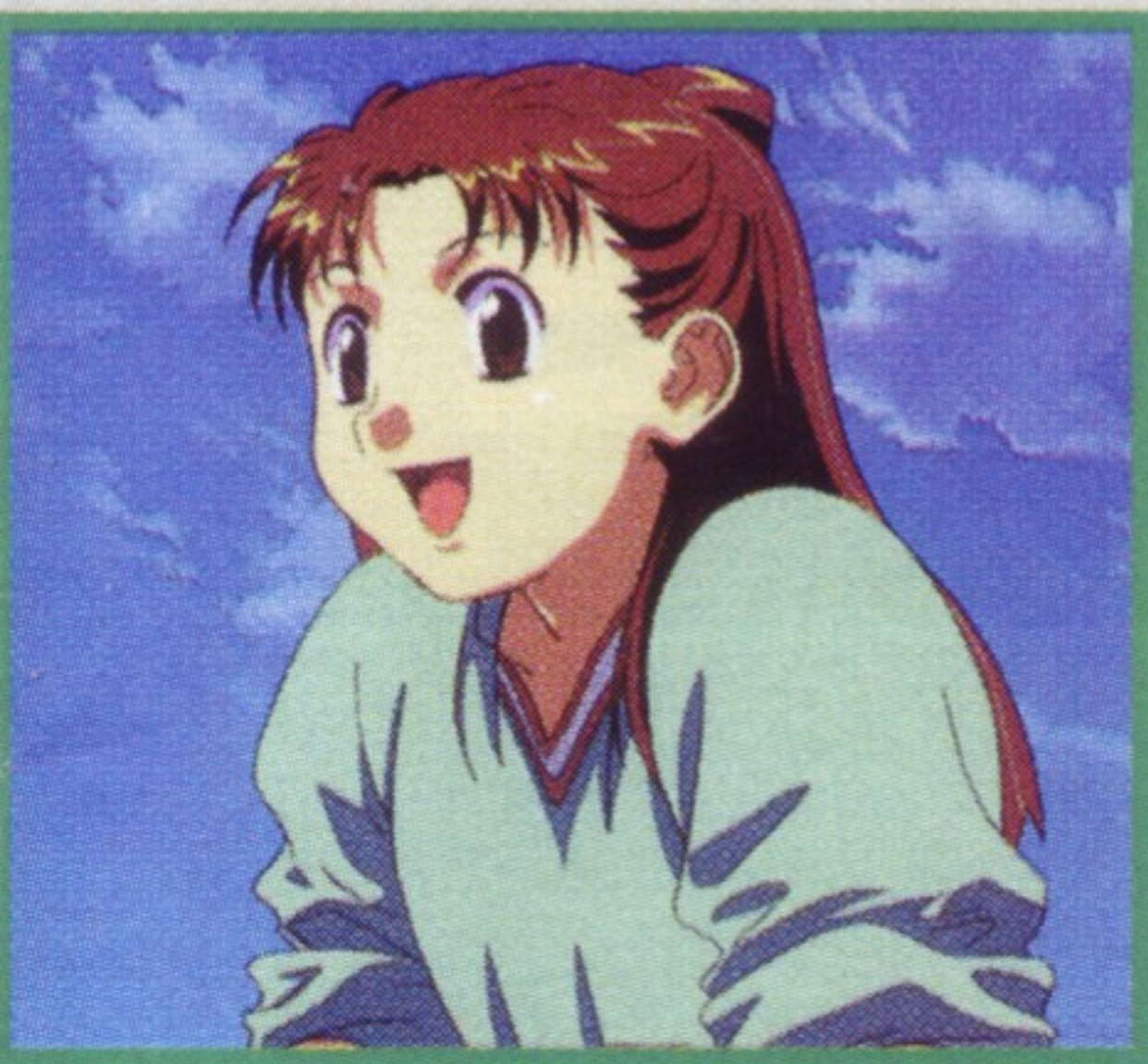
L'ultima produzione animata di Hideaki Anno, famigerata mente dietro Evangelion, è qualcosa di totalmente differente rispetto ai suoi precedenti lavori. Si tratta della trasposizione animata di un famoso shojo intitolato Kareshi Kanojo no Jijo (La situazione di lui e di lei). La storia parla di Yumiko, una ragazza "apparentemente" piena di sé che quando incontra un altro ragazzo simile a lei, Arimi, mostra la sua vera natura. I due iniziano così ad avere un certo legame...

Sospensioni e abbandoni

S'è fermata la macchina produttiva dell'ultimo capolavoro di Katsuhiro Otomo: Steam Boy. Il film, di cui abbiamo parlato nel numero scorso, che raccontava di un alternativo XIX secolo dove tutto funzionava a vapore, era previsto per l'estate del 1999. Non si sa ancora una data di ripresa dei lavori né quella nuova di rilascio del prodotto...

Yasuhiro Imagawa non sta più lavorando all'incasinatissima serie di OAV Change! Getter Robo. Imagawa è il regista della bellissima (e desideratissima in italiano NdZelig) serie di Giant Robot. Per il coinvolgimento nella serie Nagaiana si era guadagnato l'appellativo di "Mr. G" (Getta & Giant...). Chissà come procederà il tutto, visto che è stato annunciato (in Giappone) il secondo volume contenete due episodi dei tredici previsti.

1000 modi per vedere Cowboy bebop (o quasi)

Ecco una buona occasione per vedere Cowboy Bebop (a parte il CD... NdR). Da Ottobre, la serie è trasmessa sul canale satellitare Wowow. Nella prima messa in onda, quella di Aprile - Giugno su Tv Tokyo, di tutta la serie di 26 episodi, ne sono stati trasmessi solo 12 più uno di "riassunto". Ora verranno trasmessi tutti e 26 in chiaro, se i vostri padelloni ricevono BS-1 e BS-2 (i canali satel-

Evangelion ©GAINAX/Eva Production Committee

litari della NHK) dovete solo puntarli. Se avete possibilità di fare acquisti in Giappone, allora potete anche comprare la raccolta degli episodi che Bandai Visual ha fatto uscire in Laser, videocassetta e DVD.
Altrimenti... aspettate.

Kurogane Communication ©Hosei Takuma-Hideo Kato/MediaWorks-Pony Canyon

E se Godai gestisse la Maison Ikkoku?

Dopo che era finito "Ai ga Tomaranai", una domanda ricorrente era se l'autore, Ken Akamatsu (al suo debutto nel mondo dei manga), avrebbe mai fatto un'opera di egual valore, o avrebbe preferito vivere di "rendita" (uhm... mi ricorda un certo Katsura NdTotoro). Il dubbio è ora sciolto, nel quarto numero di Novembre di Weekly Shonen Magazine ha fatto la sua comparsa "Love Hina". Il manga parla di un giovane "ronin" (studente bocciato agli esami d'ammissione per l'università) che tenta disperatamente di iscriversi all'Università Todai, anche per mantenere una promessa fatta durante l'infanzia. Ad incasinargli di più la vita c'è l'eredità della nonna, che gli ha donato la gestione di una pensione femminile. Keitaro così si trova circondato da bellissime giovincelle... Se questa serie seguirà l'esempio di "Ai ga Tomaranai", presto passerà sul mensile Monthly Shonen Magazine. Che dite, il titolo è azzeccato per questo "quasi What if" di Maison Ikkoku?

Ruroni-in-CD

Il 20 Febbraio è prevista l'uscita della serie di OAV dedicata a Ruroni Kenshin, che dovrebbe analizzare un po' di più il suo passato. Parallelamente a questa, dovrebbero uscire un CD-Rom "ibrido" (con programmi sia per Mac che per PC NdUby) che un Box di Cd. Il primo, chiamato "Ruroken", al prezzo di 4.800 Yen permette tra l'altro di realizzare calendari personalizzati. Il secondo è, invece, un cofanetto contenente un CD con la colonna sonora degli OAV e due con Image Song ispirate ai personaggi della serie.

Il videoJo-co di Jo-jo

La Shueisha ha affidato le conversioni dei propri manga ad una valida Software House di nome CAPCOM (quella di Street Fighter per intenderci): la prima opera è "JoJo no Kimiyona Boken", e trae spunto dalla terza serie delle avventure della famiglia Joestar (si tratta di un'avventura in vari paesi del mondo).
Il nuovo gioco di Jojo, basato su hardware CPSIII (lo stesso di Warzard o Red Earth, Street Fighter III the Next Generation & Street Fighter III 2nd Impact the Giant Attack!), garantisce grafica e animazioni bidimensionali spettacolari; ciò, però, riduce la speranza di vederlo subito nelle macchine di divertimento videoludiche a soli 32 bit. La CAPCOM, comunque, ne ha già annunciato la conversione, che sarà sicuramente per il Dreamcast della Sega o per la fantomatica PlayStation 2. Per il lato tecnico la pulsantiera si compone di 4 tasti, utilizzati per attacchi deboli, medi, forti e per attivare lo Stand. L'utilizzo di quest'ultimo consuma una barra d'energia, simile a quelle delle SUPER, chiamata Stand Meter, ovviamente consumando tutta l'energia si dovrà combattere affidandosi alle peculiarità del personaggio continuando con pugni e calci. Il sistema di abbinare le Super Mosse all'utilizzo dello Stand è scontato. Ma con chi ci slogheremo il polso a forza di mezzelune?
Il gioco s'ispira al viaggio di Jotaro & Co. alla ricerca di Dio Brando. Nella schermata (molto simile al libro di Thot). che si mostra come un albo aperto, sono selezionabili: Jotaro, Kakyoin, Polnareff, il vecchio Joseph Joestar, Abdul e anche il piccolo Iggy. Tra i "cattivi" ci sono: la marionetta Ebony Devil, Alessi con il suo Seth, la spada Anubi brandita da Chaka (la prima persona ad essere stata manovrata da essa e incontrata dal gruppo), il giocatore d'azzardo Daniel D'Arby e Middler la Sacerdotessa, che sarà disegnata per l'occasione da Araki (nel manga era mostrato solo il suo Stand). Per quanto riguarda eventuali personaggi segreti ancora non si sa nulla, anche se è certa la presenza di Dio Brando, che sarà anche il "mostro finale". L'uscita nelle sale giochi giapponesi ed americane di questo meraviglioso Coin-op dovrebbe essere stata a dicembre, da noi dovrebbe arrivare massimo per i primi dell'anno.

Giovanni "Vacillator" Santucci

Classifiche di vendita relative al periodo Ottobre/Novembre 1998

Laser Disc

1 . . . . .Change! Getter Robot - Vol.1
2 . . . . . . .Cowboy BeBop - Session 0
3 . . . . .Evangelion - Genesis 0:13
4 . . . . .Brain Powerd - Vol.2
5 . . . . . . .Macross 7 Dynamite - Vol4
6 . . . . .Outlaw Star - Vol.4
7 . . . . .AIKa - Trial 5
8 . . . . .El Hazard TV - Adv.6
9 . . . . .Lodoss War TV - Vol.1
10 . . . . .Lost Universe - Vol.2

Serie TV

1 . . . . .Sazae-san
2 . . . . .Meitantei Conan
3 . . . . .Pocket Monsters
4 . . . . .Doctor Slump
5 . . . . . . .Kochira... Katsushika Ward
6 . . . . .Chibi Maruko-chan
7 .Gingaman

Majutsushi Orphen ©Akita/Kadokawa Shoten-TBS

Mononoke Hime

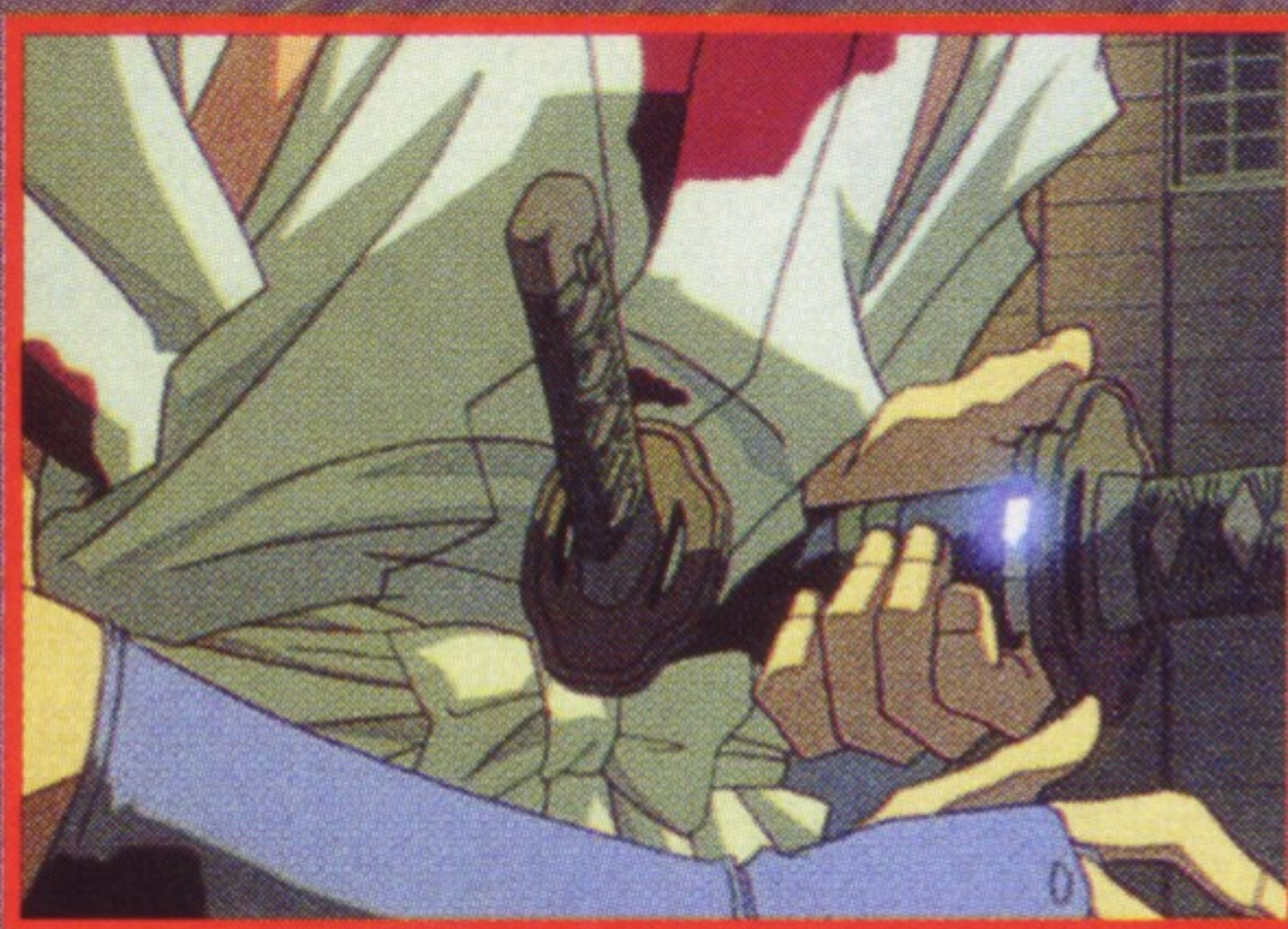
Ormai da due anni si parla dell'arrivo in Italia, per la Disney, di Mononoke Hime, l'ultimo film di Hayao Miyazaki. In America sono già stati scelti i doppiatori, qui siamo ancora a fare pubblicità (giusto l'altra sera hanno trasmesso un servizio al TG). Aspettando di poterlo finalmente vedere anche nei nostri cinema, voglio parlarvi di un paio di aspetti del film.
Il primo è la violenza. A differenza delle precedenti opere di Miyazaki, molto dolci e fiabesche, qui il sangue si versa a ettolitri, e non mancano teste mozze e amputazioni varie. Detto così sembra molto truculento ma, a vederlo, ci si rende conto che la violenza non è mai usata in maniera gratuita, e anzi in alcune occasioni si è voluta stemperare la crudezza presentando la scena sotto una luce più simpatica (non oso dire "comica"). Per esempio, quando a un soldato vengono strappate le braccia non lo vediamo contorcersi dal dolore, ma guardare stupito i moncherini, come a chiedersi "Eh? che fine hanno fatto le mie mani?".
Il secondo punto che voglio toccare oggi è quello della CG, la Computer Graphic. Di questa si è fatto un uso abbondantissimo in Mononoke Hime, credo non ci sia una sola scena che non se ne sia giovata. La cosa importante è che sia stata usata bene, non è invisibile (almeno per me, che sono abituato a riconoscerla) ma non stona. In massima parte il computer è stato usato per calcolare gli sfondi e i movimenti dei personaggi, disegnando poi a mano sopra il modello fornito dal computer. Onestamente, penso che questo sia il modo migliore di integrare il computer nei cartoni animati, le scene interamente realizzate in CG stonano sempre.
L'unico appunto che ho da fare è relativo al fumo degli incendi e dei vari falò: è troppo pesante, artificiale. Si vede che è stato tentato un esperimento al computer, riuscito purtroppo solo a metà. Forse sono troppo critico, ma mi dà un po' fastidio questo voler inserire grafica computerizzata a tutti i costi. E' troppo artificiale, per me l'animazione dev'essere fatta a mano, sfruttando il computer in altri modi (il calcolo della prospettiva, ad esempio).
Con questo ho finito, godetevi il filmato sul CD e aspettiamo insieme di poter finalmente vedere tutti e 130 (!) i minuti de "La principessa delle bestie" nella nostra lingua.

Claudio "Totoro" Alviggi

Ruroni Kenshin

No, basta, ho deciso: da oggi non dirò più sciocchezze nelle recensioni. Sarò serio, mi comporterò bene e condurrò il mio lavoro come una missione, descriverò i titoli con distacco e professionalità, analizzerò scientificamente gli aspetti degli anime e vi fornirò un dettagliato rapporto sulle stime da me effettuate. Bene, cominciamo: allora, ehm... dicevamo... seriamente, eh, non mi distraete, er... cough,cough... ehm, quindi, come da accordo preso, cough... ehm... cioè, ehm... ma vaffanculo! (lo sapevo NdVacillator).

Kenshin è un idiota. Il suo comportamento in questo film è quasi ridicolo (e in un certo senso contraddittorio). La delusione da parte di questo anime è troppo grande, il mondo è in lutto, la redazione è in subbuglio, gli autonomi si stanno scontrando per l'ennesima volta con le forze dell'ordine... SIGH!

Vi parlo della trama: il film inizia con un flashback che ci porta agli ultimi anni della Guerra Civile Giapponese, iniziata nel 1868. Le fazioni in lotta possono essere tranquillamente considerate come i conservatori e i progressisti dei giorni nostri. Le truppe del Giappone dell'est, fedeli allo shogunato dei Tokugawa, difendono con le unghie la cultura del Giappone feudale, con tutte le sue tradizioni e costumi. Le truppe dell'ovest, invece, combattono per aprire il Giappone all'Occidente, vogliono introdurre nel Sol Levante le innovazioni tecnologiche e culturali dei Paesi Europei, ma soprattutto vogliono ricavarne i relativi benefici economici. Manco a dirlo hanno la meglio questi ultimi, che riescono ad abbattere lo shogunato e a sciogliere la classe dei samurai, relegandola ad ordini per lo più amministrativi. Per mantenere l'ordine e per evitare insurrezioni, viene proibito l'uso delle armi, tranne che ad una ristretta cerchia di dipendenti governativi, che funge da polizia.

Durante questo periodo, Kenshin Himura è al servizio delle truppe dell'ovest, ed è uno dei migliori samurai in circolazione. La sua fama di guerriero invincibile gli ha fatto valere l'appellativo di hitokiri, cioè "uccisore di uomini"... e in effetti, non ha mai perso un combattimento... Il flashback, comunque, ricalca un episodio specifico di quel periodo, cioè l'assalto di alcuni componenti delle truppe "conservatrici" nei confronti di una postazione "progressista", della quale Kenshin fa parte. L'attacco viene effettuato secondo le regole del Bushido, nonostante la notte come alleata, i samurai dell'est non tendono agguati o azioni che potrebbero essere considerate disonorevoli. Lo scontro è estremamente cruento. Kenshin mostra la sua abilità nell'abbattere due samurai in pochi attimi, e si ritrova lontano dal centro della battaglia perché coinvolto in uno scontro con un combattente più abile degli altri. La fine del duello vede Kenshin vincitore, mentre il suo avversario soccombe a causa di un colpo mortale inflittogli dall'alto. Alla scena assiste da lontano un amico del giovane caduto, Shigure.

Torniamo ai giorni dello svolgimento della storia principale, che mostra i nostri eroi, ma non tanto miei, al massimo vostri, forse loro, sicuramente suoi (e meno male che non dovevi cazzeggiare... NdUby), in viaggio in treno verso Yokohama.

All'arrivo Kenshin e compagnia bella si comportano come dei bambini in gita scolastica, ma non riescono a trovare la Nave Pirata e le Montagne Russe perché un vigile dà loro delle indicazioni sbagliate, così arrivano in ritardo all'appuntamento col pullman per tornare a casa e si beccano il cazziatone dei professori... ehm, n-no, questo è successo a me, ho fatto un po' di confusione, non ci fate caso.

Dicevamo, durante la gita si trovano per caso ad assistere all'importunio di una ragazza da parte

Totoro

Che vi devo dire... sarà che quando l'ho visto ero praticamente addormentato, sarà che i miei gusti fanno schifo (vero! NdMendo & Zelig), ma questo film non mi è sembrato tanto pessimo. Non è nemmeno un capolavoro, questo è sicuro, ma mi è parso abbastanza godibile. La cosa peggiore è stato il finale: sul momento è esaltante, e mi era piaciuto. Dopo, ripensandoci a mente fredda, mi sono reso conto che in realtà ha rovinato tutto il film. Peccato (e siamo a tre! NdUby), poteva riuscire MOLTO meglio...

di alcuni marinai stranieri. I fetenti vengono sgominati da un prode cavaliere e da Kenshin e Sanosuke, il suo rozzo amico. Così Kenshin farà la conoscenza di Shigure Takimi. Esatto, lo stesso Shigure che assisté a suo tempo alla morte del giovane "conservatore", chiamato Shigeru. I due si scambiano opinioni riguardo la situazione del Giappone, e Shigure ammette di essere parecchio incavolato per la corruzione che investe il governo attuale. Comunque, nonostante un forte sospetto, Shigure non sembra aver riconosciuto appieno l'hitokiri. Un giorno, la ambasciata inglese viene attaccata da rivoluzionari che appartengono alle nuove schiere dei "conservatori". L'attacco fallisce, ma i rivoluzionari riescono a scappare. L'organizzazione è guidata da Shigure, che ancora non ha abbandonato le sue idee.

Gli eventi porteranno, con un assurdo susseguirsi di ottusità, allo scontro tra Shigure, che vuole vendicare il suo vecchio amico, e Kenshin, che si schiera ancora una volta dalla parte dei "progressisti" (sta diventando una faccenda politica... NdZelig) pur non avendo più intenzione di uccidere. Almeno la parte finale non ve la racconto, perché ha qualche accenno di "colpo di scena". La trama, detta così, potrebbe sembrare anche interessante, perché ripresenta in piccolo la causa principale della guerra civile, investendo anche un ruolo di insegnamento storico. Il problema è che a causa della bassa qualità di tutti i fattori che costituiscono un anime, questo film ha come unico effetto di annoiare in una maniera incredibile. Ha sviluppato la storia in un modo così orribile da far accapponare la pelle. Kenshin è assolutamente incoerente con se stesso. Vuole vivere in pace, rifiuta nei vecchi episodi di lavorare al servizio del governo, ma durante uno scontro si schiera (dalla parte del più forte, tra l'altro!) facendo morire con il suo intervento un sacco di uomini. La lentezza delle scene si somma alla eccessiva lunghezza dell'anime, provocando allucinazioni e sonnolenza. Ci sono moltissime scene superflue, dialoghi inutili, nonché una ripetizione del flashback nauseante, sarà passato sullo schermo minimo dieci volte. C'è da dire che non è tutta colpa della sezione

Forse non tutti sanno che...

Ruroni Kenshin è ambientato nell'Era Meiji, cioè fra il 1868 e il 1912, infatti il sottotitolo della serie di Ruroni Kenshin è "Storia di un guerriero dell'Era Meiji".
Kenshin non era l'unico che fece il voto di non uccidere più dopo la guerra. Questa scelta era detta sokubato.
La spada che impugna Yahiko (il ragazzino del gruppo) è formata da fasci di legno di bambù, ed è chiamata Shinai (dove shi significa morte e nai è la negazione), cioè "non uccide", pertanto veniva usata in allenamento e attualmente nel Kendo, la scherma tradizionale giapponese.
Ronin era il nome dato ai samurai che avevano perso il proprio signore durante la guerra, ma appartenevano a questa categoria anche i samurai che non venivano ritenuti meritevoli di questa carica e i figli illegittimi dei samurai.
Il Bushi o Bushido (via del guerriero) era il codice d'onore dei samurai basato su due punti fondamentali: la virtù militare e la lealtà personale. Aveva regole rigide sia verso il combattimento (annunciare il colpo, sferrare sempre attacchi mortali tali da non far soffrire l'avversario, non colpire alle spalle, ecc.), sia verso il proprio padrone, che poteva addirittura chiedere al guerriero di sacrificare oltre alla propria vita anche quella della propria famiglia come atto di fedeltà.
Fu nel 1192 che Yoritomo Minamoto venne riconosciuto ufficialmente come il primo "Seji tai shogun", ovvero "generalissimo vincitore dei barbari", al quale venne delegata l'autorità militare dell'imperatore. Il suo governo divenne così il primo bakufu, cioè "governo della tenda", detto così perché (almeno teoricamente) provvisorio. Era detto "di Kamakura" dal nome della città in cui risiedeva.
Prima delle battaglie, i samurai appartenenti a famiglie di lunga stirpe militare usavano invocare il proprio nome e quello degli antenati, schernire i nemici vantando le proprie gesta e quelle della propria famiglia.
I samurai (detti anche guerrieri amministratori) erano considerati talmente superiori alle altre 3 classi sociali (contadini, artigiani e mercanti) che godevano del diritto di kirisute, ovvero "colpire e andarsene", cioè di uccidere immediatamente un uomo del popolo che gli avesse mancato di rispetto senza dover dare spiegazioni.
L'harakiri (sventramento) e il seppuku (la sua forma "addolcita", cioè la decapitazione contemporanea allo sventramento per evitarne le sofferenze) nacque in realtà non per evitare il disonore, ma per evitare le torture derivanti dalla cattura da parte dei nemici. Solo alla fine del XII secolo divenne una forma di suicidio d'onore "istituzionalizzata".

registica (affidata ad Hatsuki Tsuji). La qualità tecnica è deludente. Ho visto il film di Ruroni Kenshin poco dopo Cowboy Be-Bop e vi assicuro che sono rimasto shockato dal fatto che il primo (film cinematografico) sia tecnicamente molto inferiore al secondo (serie TV). Le animazioni sono al massimo sufficienti, praticamente ai livelli della serie televisiva, e tranne per qualche tocco di dinamicità in più durante il famigerato flashback, per il resto sono estremamente piatte. I disegni hanno maggiori particolari (ombre e linee soprattutto) ma il character design (sempre di Hatsuki Tsuji) non è migliorato. Le musiche non hanno una identità stilistica, quando ci sono sono quasi fastidiose, per non parlare della sigla iniziale (che non ha niente a che vedere con quella televisiva, molto simpatica), di un lamentoso angosciante. La regia, lo ripeto, uniformizza tutto verso il basso, cavando il peggio da una situazione già di per sé non delle migliori.

Qualcosa, direte voi, si deve essere salvata! Sì, qualcosa sì: gli effetti sonori sono molto belli e adatti, i colori sono migliori della serie TV, più scuri e cupi, ci sono delle belle sfumature di passaggio tra una scena e l'altra, l'effetto del legno delle case è perfetto... Ma basta ciò per risollevare un film così noioso e privo di mordente? Io credo di no. I personaggi di contorno non vengono ben sfruttati, l'ambientazione ha un fascino tanto particolare quanto poco valorizzato, lì dove sarebbe bastata una maggiore qualità dei riferimenti storici. Il periodo Bokumasu (gli ultimi giorni del bakufu Tokugawa) è molto popolare in Giappone, ma non basta ambientare un film in quell'epoca per pretendere una buona riuscita.

Marco "Mendo" Guerra

La pagella

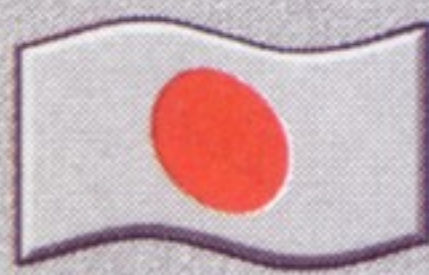
Animazioni	6
Disegni	6
Musiche	4
Trama	4
Regia	6
Doppiaggio	-

Zelig

Premessa: un anime in cui il protagonista ha una spada di cui non usa la lama nei combattimenti e viene doppiato - nella versione giapponese - da una donna, non mi ispira. Se poi consideriamo che la trama fa acqua da ogni parte e che il periodo storico è tutt'altro che coinvolgente (pagano NdMendo), il quadro che ci si pone davanti appare scoraggiante. Non contenti, sono riusciti perfino a realizzare disegni datati (identici a quelli del manga, purtroppo) e animazioni che al giorno d'oggi si potrebbero definire ridicole per gli standard cinematografici. Un vero lavoro da certosini per rendere un personaggio di successo un clamoroso bidone. Peccato.

Ruroni Kenshin

» *se siete molto, molto fanatici del fumetto.*

» *se volete risparmiarvi un'intossicazione al fegato.*

FILM

: 90'

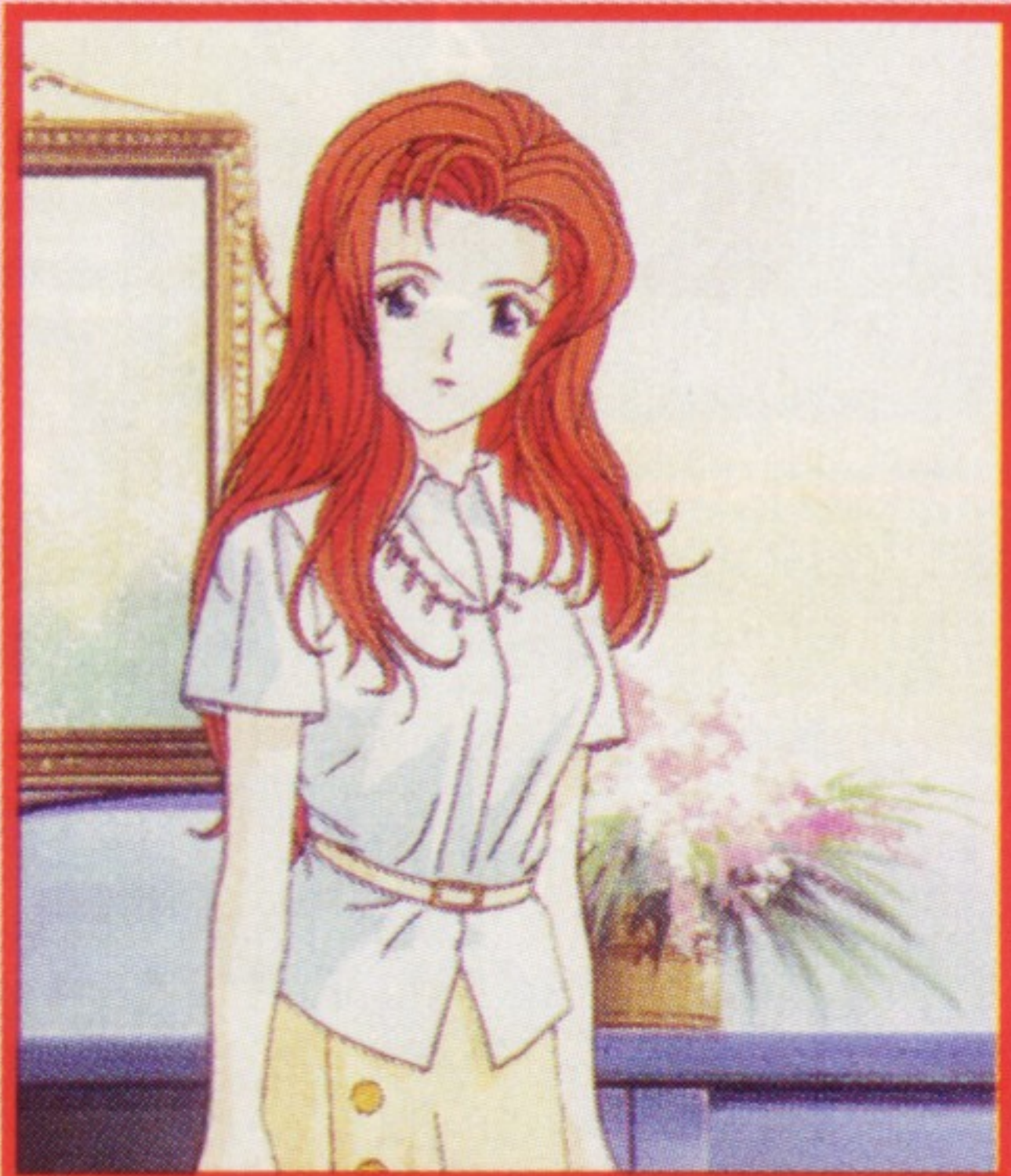
Giudizio Globale:

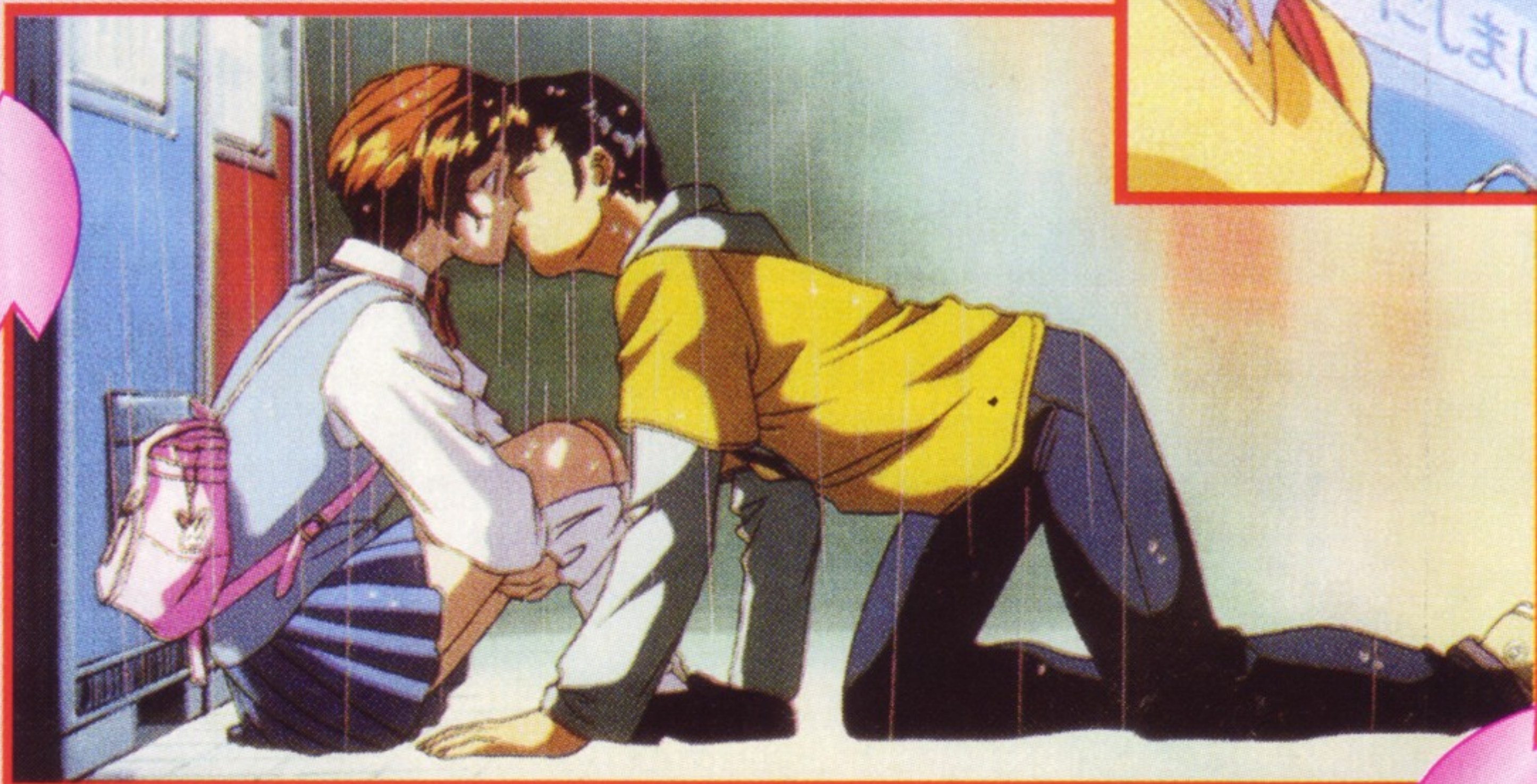
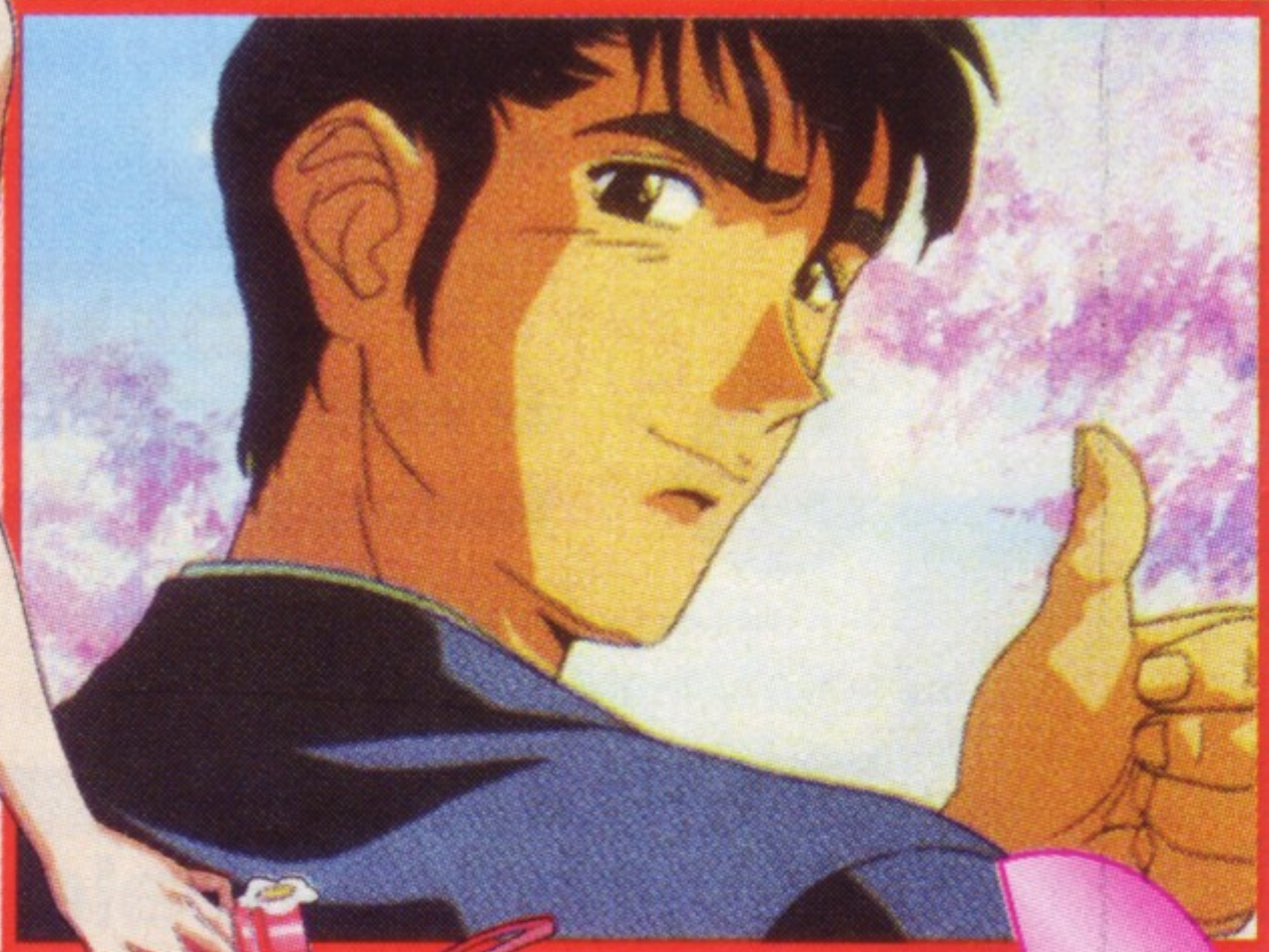
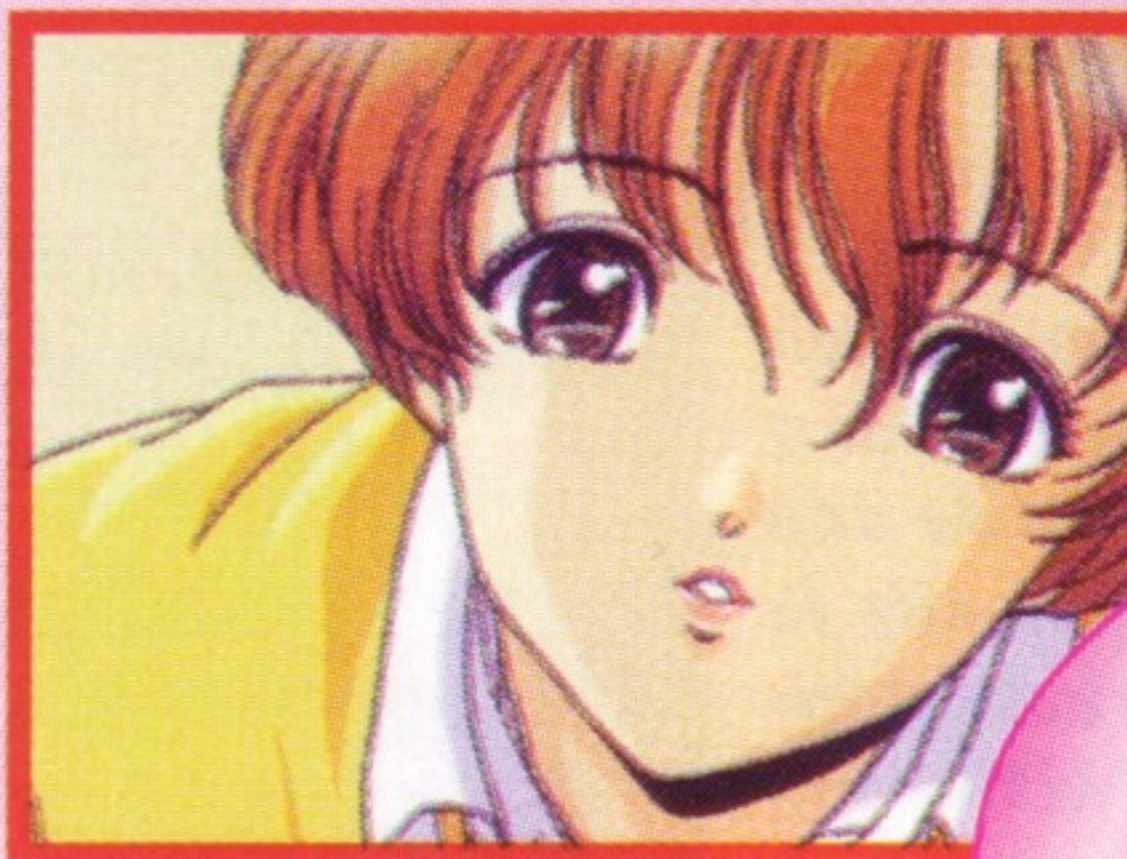
benkyo!

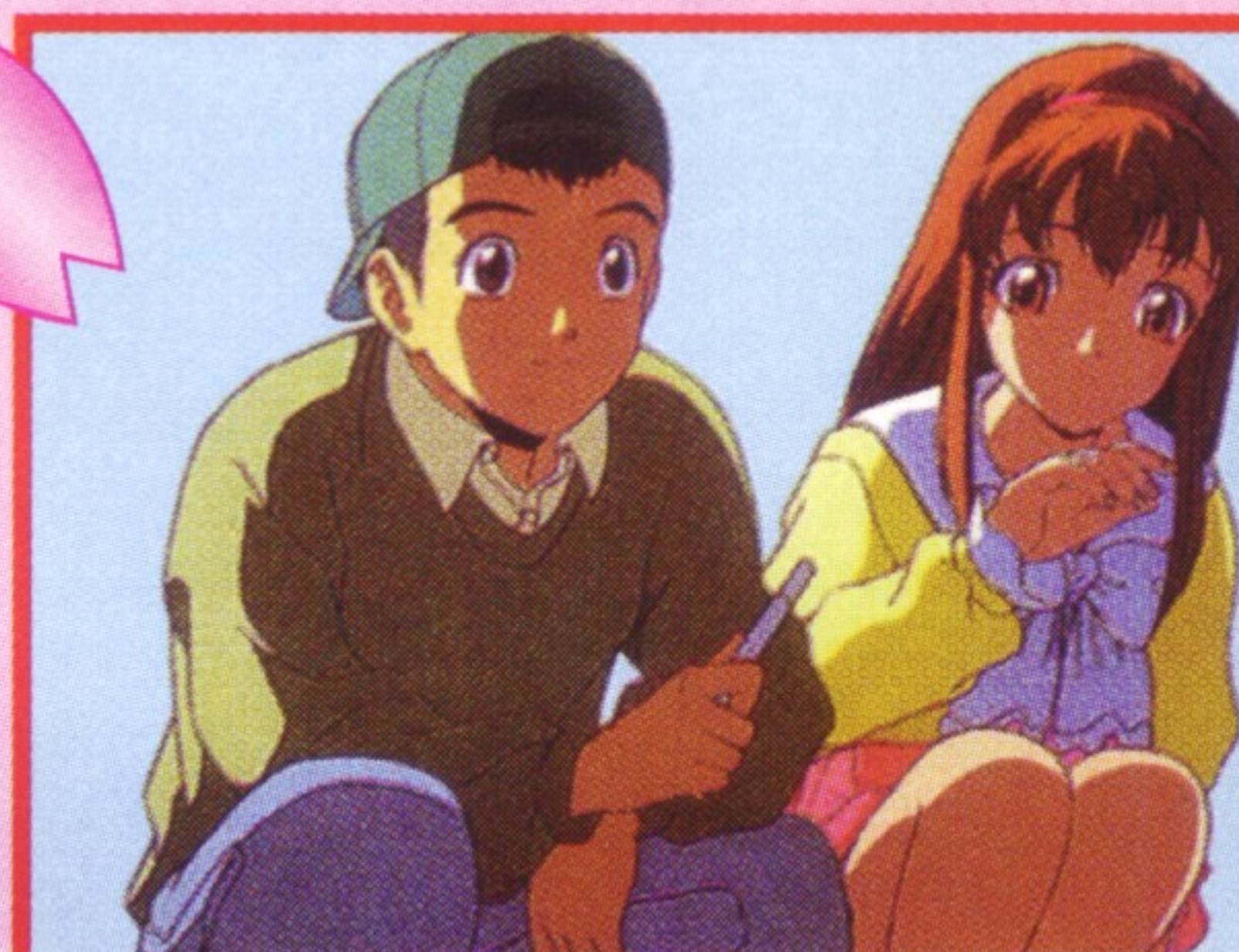
In My Humble Opinion

E' una delusione. Pensando alle premesse, alle immagini che a suo tempo venivano pubblicate su Newtype, mi sento un po' "bidonato". Forse m'aspettavo troppo. Il film di Ruroni Kenshin è un passo indietro nei confronti delle ultime produzioni, non sfrutta nuove idee, non sviluppa bene le vecchie idee. Spero però che non sia così deludente per tutti, magari chi si ritrova a vedere questo film solo per curiosità non lo troverà poi tanto male. Ci sono moltissimi titoli peggiori, ma quando aspetti qualcosa per tanto, beh, poi ti senti quasi tradito. Comunque, se volete apprezzare un po' di più questo anime, vi consiglio di leggere il manga e quindi prendere confidenza con le caratteristiche dei personaggi (non so se al momento della pubblicazione di questo numero di benkyo! già sia comparso Sanosuke Sagara...) e di informarvi (per il possibile) sul quadro storico dell'ambientazione, così ne guadagnate sicuramente in interesse. Peccato.

Sakura Mail

Il bambino-tipo giapponese viene messo costantemente sotto pressione fin dalla più tenera età: è a cinque anni, infatti (ossia nell'ultimo anno di asilo), che si deciderà il suo futuro. Qui dinnanzi si può sintetizzare molto brevemente l'angoscia che si può provare nell'essere letteralmente costretti ad abbandonare giochi e balocchi per consumarsi occhi, meningi e cu...o sui libri e/o dietro spossanti corsi di apprendimento.
Già, perché, a differenza nostra, la carriera dei giapponesi si costruisce fin dalle elementari, alle quali si accede (come in tutte le altre scuole fino all'università) tramite una specie di concorso, con tanto di test psico-attitudinali (altro che il fantomatico "Minnesota"!). Ai più sembrerà crudele, ma questo è il sistema per garantirsi uno straccio d'avvenire nel paese del Sol Levante: alla scuola elementare di Yochisha, tanto per fare un esempio, solo un bambino su dieci supera l'esame di ammissione. Il fortunato riuscirà così molto più facilmente ad essere ammesso nelle successive scuole affiliate, fino all'Università Keio, ritenuta una delle migliori. Ai "ronin", ossia i non ammessi, spettano invece tempi duri.
Questo è quanto pensa anche Toma, il protagonista di questa prima videocassetta delle quattro in uscita di Sakura Mail (in giap Sakura Tsushin, prodotto nel 1997 da Shoji Muronaga, Toru Taga, Hideaki Kaneko ed Hiroshi Wakao per la Kitty Film).
Questo esaminando, infatti, dopo aver lasciato la provincia di provenienza, si trasferisce a Tokyo per sostenere uno o più (non si sa mai...) esami di ammissione in diverse università, al fine di riscattarsi da una vita di stenti impossibile da sostenere e ad ogni modo sciatta e noiosa.

Ed è proprio in un albergo della metropoli che Toma conosce per la prima volta Urara; o meglio per la seconda, dato che i due sono cugini e si sono conosciuti per la prima volta da bambini... ma non è questo il punto dal quale si sviluppa questa commedia erotico-adolescenziale tratta dall'omonimo manga di un maestro di questo genere qual'è U-Jin (il suo vero nome lo sapremo solo all'apertura del suo testamento).

Tutto inizia da un equivoco nel quale è caduto l'ingenuo studente: Urara si fa passare (per prenderlo in giro?) per una Burusera (una studentessa che si paga gli studi, nonchè i vezzi, lavorando con... il proprio corpo), non accorgendosi che lo studente, evidentemente imbarazzatissimo dalle sue fattezze, non l'ha riconosciuta; anzi, la mette addirittura alla porta (una volta una donna ha bussato per ore alla mia porta, ma io NON L'HO FATTA USCIRE! NdGroucho). Risultato di quest'azione: Toma si becca il raffreddore dalla giovane (è la Punizione Divina, per aver lasciato sull'uscio - e per giunta mezza nuda - la cugina appena rivista, senza nemmeno averle dato il tempo di presentarsi!) che, unito ad una generale impreparazione, lo farà cadere al terribile esame d'ammissione all'università. A ciò si aggiunge un'affascinante esaminanda (Mieko), che Toma conosce in occasione dell'accesso al test e che completa il più classico dei triangoli amorosi, anche se con una variante: Toma si è innamorato di Mieko, al punto di nasconderle il suo fallimento al test d'ammissione, ma non può fare a meno di rivolgere pensieri a quella procace giovane presentatasi la sera prima da lui. Mieko è innamorata dello "studente della Keio" (e solo in quanto appartenente a questa università) e ciò ingenera non pochi problemi a Toma, che non ha i numeri per poter soddisfare la sua "collega", e deve ricorrere ad una serie di artifizi e raggiri per continuare ad incontrarla; Urara, segretamente innamorata del cugino, fa di tutto (e dico TUTTO) per farsi

notare da lui e per appoggiarlo (Io ti consolerò...)(bei tempi NdR) nel momento del più duro sconforto in attesa di farlo, finalmente, suo. Godibili (non fraintendete) davvero questi primi tre episodi: i disegni sono affidati alle mani di Noboyuki Takenouchi e Hideo Shimosaka che, devo dire, riescono ad avvicinarsi abbastanza al tratto pulito e delicato di U-Jin (il cui termine significa, a chi può interessare, qualcosa come "giocatore"); in particolare possono colpire lo spettatore la fluidità dei movimenti e la cura data agli occhi. A chi è avvezzo alle opere di questo mangaka di talento, non possono sfuggire le similitudini con gli sguardi dolci e trasognanti delle sue protagoniste. Per quanto concerne le musiche, esprimo una riserva: sono un po' nascoste e non mi sembra che il lavoro di Mitsuo Hagita, Kaoru Ito, Takashi Kudo e Yasuhiko Shigemura possa essere apprezzato soltanto dalla visione di questa prima videocassetta (sono speranzoso, comunque!). Non ho dubbi, invece, sulle due sigle: "Kimi no madokara" (dalla tua finestra) e "Koi wa kaze ni notte" (l'amore va sulle ali del vento), rispettivamente sigla di apertura e di chiusura, sono oltremodo affascinanti. La prima fa tanto genere "unplugged", con quell'acustica di fondo; l'altra, ossia una sorta di musica country, è abbastanza orecchiabile, tanto da convincermi a procurarmene il cd. La voce di Takako Kuwata (chi sarà mai costei, che si erge dal mare delle "idol" nipponiche?) ti infonde rilassatezza e calma (RooOOoonf!) e ciò si adatta perfettamente ai temi descritti dalle canzoni. Per quanto riguarda l'edizione italiana, il doppiaggio è discreto: le voci di Federica De Bortoli (Noriko di "Golden Boy") per Urara e di Barbara De Bortoli (Mihoshi in "Chi ha bisogno di Tenchi?", oltrechè sorella della predetta...) per Mieko danno carattere ai sopracitati personaggi. Per Luigi Ferraro (Hideichi di "3x3 Occhi") questa, a quanto pare, è la prima volta che doppia un protagonista. Globalmente non c'è male... inoltre in quest'edizione italiana c'è da segnalare una novità: l'entrata nel campo del genere erotico da parte della Dynamic Italia (strano, fino ad ora era stata una prerogativa della Yamato, la distribuzione di video di questo genere...).

Antonio Vittozzi

Vacillator

*Sakura Mail è un anime che genera in me sentimenti contrastanti: da un lato il piacere mistico derivante dai colori pastello e dall'atmosfera che sforna dosi industriali di dolcezza; dall'altro l'inca%%atura per il comportamento molto "giapponese" del protagonista: imbranato, timido, indeciso... Ok! Fo++u+i rotti in c**o! Vi tengo sotto mira! Guai a chi dice "ti assomiglia"! Avrà la sorpresina di un chilo di piombo caldo in c**o!*

In My Humble Opinion

Questo anime, ad essere sincero, non può essere suscettibile di un giudizio globale avulso da un riferimento altrettanto completo dell'opera (??? NdR). Nel manga lo si apprezza al top dal quarto "Tankobon" (di cui, ovviamente non vi dirò nulla!) e devo dire che potrebbe virtualmente essere paragonato a "Video Girl Ai" (e qui spero di non averla sparata grossa: perdonami, o sommo Katsura!)(No! NdK2R) dal punto di vista della trama. Ritornando all'esaminato video, come ho già ho avuto modo di dire, per le musiche esprimo una riserva. Per il resto, dalla visione di questa prima videocassetta (contenente 3 episodi di 12) sembra presentarsi bene. Speriamo che la legge di Murphy non valga per questa miniserie...

La pagella

Animazioni	7
Disegni	8
Musiche	8
Trama	6
Regia	7
Doppiaggio	6

Sakura Mail

Editore: Dynamic Italia

» *ne ho già letto il manga e ne conosco i personaggi: adesso mi serve capire la trama!*

» *l'acqua (alias: i soldi!) è poca (ossia scarseggia) e la papera non galleggia!*

FILM

: 90'

39'900

Giudizio Globale: ●●●●○

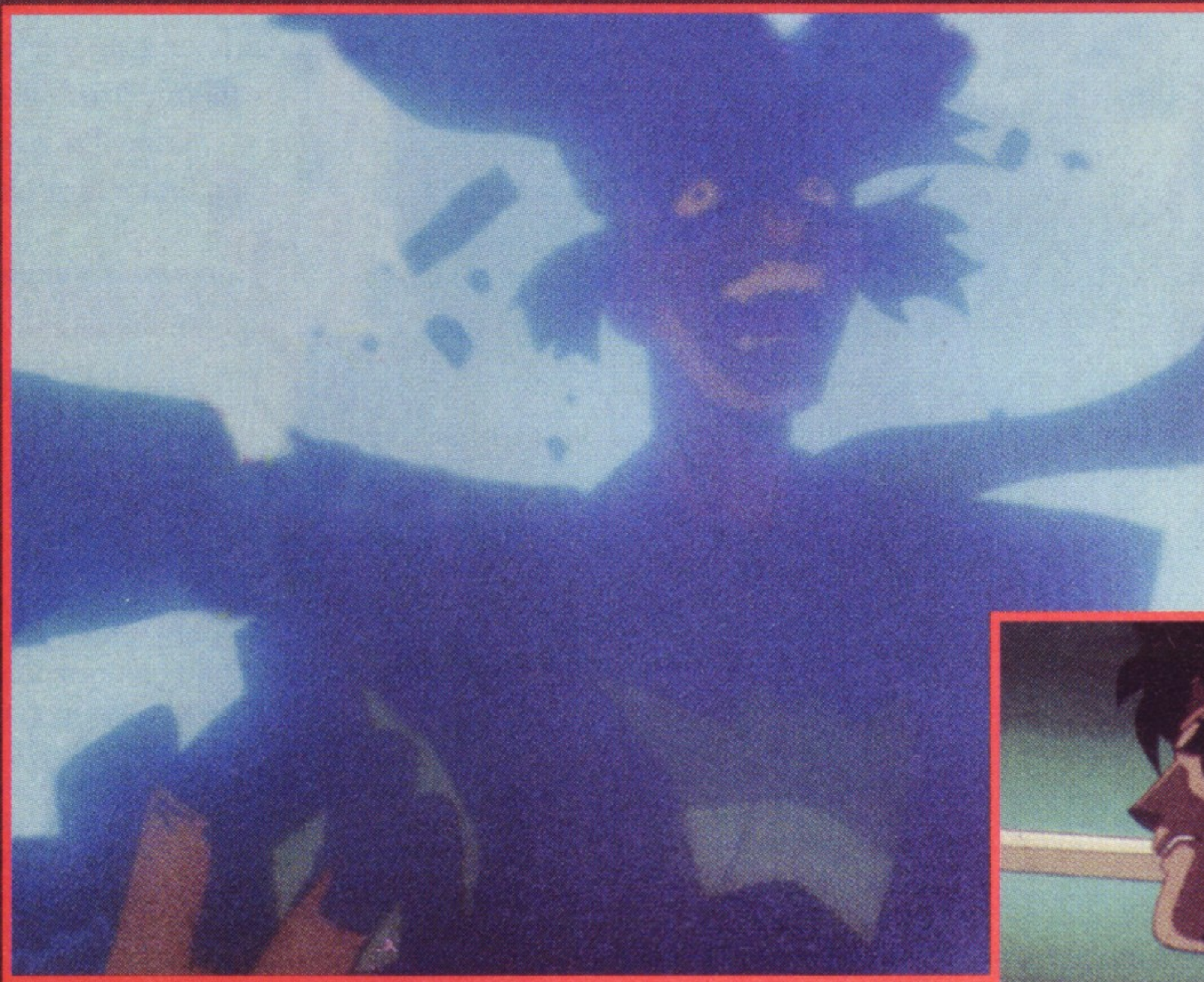
benkyo!

Makai Tensho

Sono solo in una stanza d'albergo a due passi dalla stazione di Porta Nuova a Torino. Scrivo su un block notes in una fredda notte di Novembre e quel che è peggio, a TMC trasmettono Miracolo Italiano. Peggio di così c'è solo una visione completa di Necromantic II...
Comunque occhi aperti, inizia il primo OAV di Makai Tensho, cioé:

INIZIA L'INFERNO
(CANTO PRIMO)

Nel 1500/600 i primi Cristiani (precisamente nel 1543 si registrano i primi europei in Giappone, nel 1549 le prime missioni, con S. Francesco Saverio, Gesuita) decisero di avventurarsi nell'ospitale e accogliente Giappone feudale (che nella realtà storica generalmente donava loro efficaci dimostrazioni pratiche delle più svariate tecniche di stragismo...) per convertire gli infedeli nativi alla religione di Nostro Signore (si dice "evangelizzazione"... NdMendo)(non rende l'idea NdZelig).
Passiamo alla trama, ben più "fantasiosa", dell'anime. Siamo nel 1800 o giù di lì, i molti proseliti raccolti e la protezione attiva del loro Messia (il giovane Shiro Amakusa, una specie di essere superiore) assicurano alla comunità prosperità e terreni, tanto da potersi permettere un castello ed un esercito. Ovviamente questo basta e avanza per assicurargli l'odio dei "signorotti" (in Giappone erano chiamati Daimyo) confinanti, che mal digeriscono la presenza di intrusi. Il giovane semidio non è tuttavia un tipo bellicoso, anzi, predica sesso, droga e... ehm, pace e fratellanza, come in teoria dovrebbe fare qualsiasi buon Cristiano. Ma a qualcuno della sua comunità la cosa non va giù. Questo qualcuno ha un piano in mente e gli serve una guerra per attuarlo. A venire in suo aiuto c'è lo shogunato dei Tokugawa, che decide di liberarsi della comunità democraticamente, mandandogli contro il tostissimo Jubei Yagiu e alcuni terribili ninja Kogionshu. La superiorità di questi nei confronti dei Cristiani è schiacciante, e in breve l'esercito crociato è ridotto ad un affettato misto e il castello in fiamme. Durante la sua furia devastatrice, Jubei incrocia due bambini terrorizzati e senza esitare... li salta alla Edwin Moses e prosegue. Immediatamente dopo di lui spunta il "grande vecchio" della comunità, che è il "qualcuno" di cui parlavo prima. Uomo fidato e di buon cuore, riconosciuti i bambini, con un sol colpo gli mozza la testa. Nel frattempo Shiro Amakusa decide di fronteggiare Jubei e di offrirgli la sua vita in cambio di quella di tutti i bambini del castello, ma quando vede il vecchio che, mostrando le teste dei due piccoli innocenti, dà la colpa di tutto a Jubei, Shiro perde il controllo e scatena contro il guerriero un enorme dragone, frutto dei suoi poteri. Dopo una breve battaglia, lo sfortunato Messia viene ucciso. Ma perché quel vecchio bastardo ha favorito la distruzione del castello, del villaggio e del suo figlio divino? La risposta è semplice: Shiro Amakusa può risorgere e il suo potere diventerà infinito, così nessuno potrà più fermarlo. Nessuno potrà fermare Satana (?!? NdR), tornato dall'Inferno con la magia nera (da questa il titolo Makai Tensho) per vendicarsi dello shogunato Tokugawa.

Emaunele "Zelig" Carbone

La pagella

Animazioni	9
Disegni	8
Musiche	7
Trama	8
Regia	7
Doppiaggio	-

Mendo

Quando il gioco si fa duro, i duri iniziano a giocare... i realizzatori di Giant Robot continuano ad abituarci a cartoni massicci, che spaccano tutto... Makai è un titolo da scomunica! Già rischiamo grosso nel far vedere alcune scene nel CD, il Vaticano potrebbe mandarci i suoi scagnozzi a spezzarci i pollici, quindi non oso immaginare le torture che ricadrebbero su di un eventuale importatore! Non siamo troppo drastici però, d'altra parte la Comunità Buddista Italiana non ha mai ucciso nessuno per Shuten Doji o cose del genere... credo.

Note

Makai Tensho è una serie composta da 4 OAV di 30 minuti tratta da un romanzo di Futaro Yamada e realizzata dalla Phoenix Ent., già famosa per Giant Robot e marchio sinonimo di qualità senza compromessi. La prima considerazione che viene in mente è che la serie è caratterizzata da una vena di violenza con pochi precedenti nell'animazione e a questo riguardo si può citare la sequenza clou, quella delle "teste mozzate" (sequenza presente nel CD Rom). Tuttavia essendo un anime pensato per un pubblico adulto e di stomaco forte, questa è da considerarsi violenza "giustificata" e mostrata per quello che è: bestialità, distruzione, stupri, follia, corpi straziati. Non vi sarà risparmiato nulla, quindi regolatevi di conseguenza. L'epoca teatro degli avvenimenti è ipotetica, in quanto nonostante l'800 sia il periodo più vicino ai fatti narrati, non credo si siano mai visti tizi dall'armatura che si trasforma in razzo (o qualcosa del genere).
Personalmente credo che la scelta di condire Makai Tensho con la fantascienza non sia del tutto azzeccata. Ma tant'è. Comunque sia, se avete delle riserve sulle storie ambientate nel medioevo giappo (come me...)(pagano NdMendo) non temete: Makai è talmente appassionante che vi impedirà sicuramente di schiodarvi dalla sedia, quindi se soffrite di incontinenza portatevi il pappagallo.
Un altro particolare degno di nota è lo strano legame che accomuna la serie a Ninja Scroll (Jubee Ninpucho), ottimo anime commercializzato in Italia anni fa dalla Yamato. Stessa Epoca, stesse caratteristiche dei due protagonisti e stesso nome... resta il fatto che Makai non è il seguito di Ninja Scroll, come diceva una voce vagante. Molto singolare, infine, il fervore "antiCristiano" che si respira in questi OAV, perciò se siete dei bigotti oltranzisti o fondamentalisti cattolici, non guardatelo!

In My Humble Opinion

Makai Tensho è la cronaca (per quanto mediata dalla fantasia) di una guerra di religione ambientata nel Giappone medioevale, dove il Cristianesimo ne esce con le ossa rotte. E' un anime in cui i cattivi trionfano (almeno fino al secondo OAV, i due rimanenti sono ancora in fase di realizzazione) e gli innocenti soccombono atrocemente.
Siamo finalmente di fronte a un prodotto per molti versi adulto e splendidamente realizzato, nessuna concessione alla commercialità (tranne, forse, qualche scena di nudo obiettivamente evitabile), per un'opera frutto del lavoro di grandi appassionati ancor prima che grandi professionisti: traditori, spie, spietati shogun, un Messia perdente, innocenti schiacciati dall'odio e speranze che si spengono insieme alla vita. Un affresco emozionante di un medioevo violento e, solo in parte, immaginario. Una serie di OAV che si erge una spanna al di sopra della massa di anime, schiavi di un mercato che, fortunatamente, somiglia sempre meno a un serpente che si mangia la coda. Crudele e bellissimo, Makai si candida, senz'ombra di dubbio, tra le migliori serie di OAV del '98.

Makai Tensho

- » *grande realizzazione tecnica*
- » *trama corposa e coerente*
- » *ritmo trascinante*

- » *è quasi splatter*
- » *sprazzi di fantascienza fuori luogo*

OAV

: 45'

Giudizio Globale: ●●●●●

benkyo!

Tecnica

E' bene precisare che Makai Tensho non è uno di quei cartoni che prima di vederli dovete chiedere scusa al vostro buon gusto, quindi spero sia chiaro che il livello qualitativo dell'opera è, in ogni sua parte, di gran lunga superiore alla media. Disegni, animazioni, colori, ombre e fondali sono magistrali, mi inchino umilmente. Testo e sceneggiatura sono equilibrati e dosati ottimamente: un mare d'azione e violenza (con qualche puntatina di troppo allo splatter), due risate per sdrammatizzare e solide caratterizzazioni dei personaggi. Bella la colonna sonora anche se non si distingue particolarmente. Regia buona ma forse non sempre sfrutta al meglio le scene.

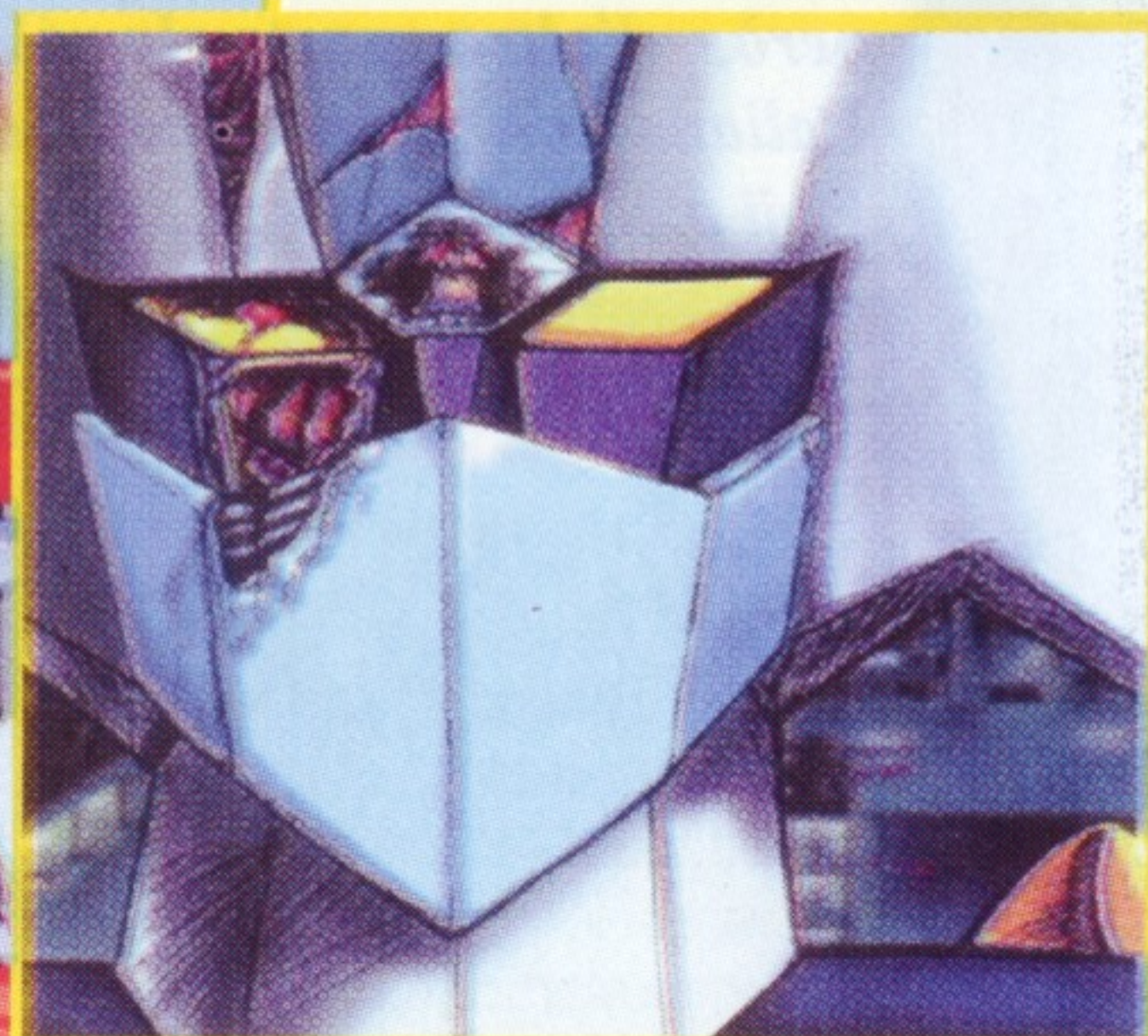
Gekiganger III

Sarà la fine del millennio che incute tanta paura, ma in Giappone stanno accadendo cose strane... il vecchio copia il nuovo ed il nuovo copia il vecchio. Della prima categoria fa parte la nuova serie di OAV dedicata a Getta Robot (Getter Robot -the last day-) che rifà il verso a Giant Robot: come l'illustre modello, ha una trama incasinatissima e fornisce lo stesso senso di "pesantezza" dei robot (a questo aggiungiamo che la regia del primo OAV l'ha fatta lo stesso di Giant! NdTotoro). Al volo vi dico due elementi "coreografici": Getta con il mantello svolazzante ed uno dei protagonisti (Ryoma) con una catena per cintura. Ma per questi, se un doppio tomahawk non ci colpisce, vi rimando al futuro...

Restando nel presente, alla seconda categoria (quella dei nuovi che imitano i vecchi), per quanto riguarda i robbò, sicuramente appartiene Gekiganga 3 (in realtà si scrive Gekiganger e si pronuncia Ghechiganga... ho i miei buoni motivi per dire tutto ciò), cartone molto anomalo: già, perché in realtà Gekiganga non esiste. E' nato come "scatola cinese" all'interno di un altro cartone, Martian Successor Nadesico. Akito, il protagonista di questa serie, infatti, è un grande appassionato della serie di Gekiganga, talmente preso che dà come nomi alle armi del robot che pilota, gli stessi usati nel suo serial preferito; naturalmente, come ogni buon appassionato, nei momenti di relax si gode le puntate registrate su videodisco; qui entra in scena un sottile artificio: oltre che ai protagonisti di Nadesico, il cartone (o meglio "spizzichi" di esso) viene mostrato anche a noi spettatori... Potrei a questo punto evidenziare come ciò sia molto simile al Gioco delle parti pirandelliano, ma 'zzo ce ne frega?

Tanto è piaciuta la "non-serie" di Gekiganga, che in Giappone sono stati prodotti una serie di gadget: dal modellino del robot al pelouche (bellissimo NdTotoro), sino ad arrivare a un OAV tutto dedicato a lui (più o meno).

Ma cos'è Gekiganga? Semplice: prendete tre parti di Getta Robot, una di Vultus V ed una di Mazinga, aggiungete seltz, shakerate e servite freddo. Gekiganga è praticamente una serie robotica che pesca appieno da tutti quei cartoni con i robottoni che hanno lasciato il segno. C'è un nemico che minaccia la Terra (cioè, come al solito, il Giappone); uno scienziato scopre in una grotta il progetto di un sofisticatissimo robot e lo realizza. Particolarità dell'arma è che è composta da tre "caccia" che, a seconda di come si uniscono, danno vita ad altrettanti robot. A pilotarlo ci sono l'atletico Ken Tenko, il magro ed alto Jo Umitsubame ed il basso e grasso Akira Daichi (vi avevo avvertito che pescava molto da Getta!).

Non godendo la serie di vita propria, sarebbe stato "scortese" donargliela per l'OAV; ecco quindi che la storia inizia con Akito (in compagnia di Yurika, Ruri e Minato) che va al cinema per godersi il lungometraggio di Gekiganga III. Prima di proiettare il film, vengono ricordate in un collage le sequenze più significative della serie TV (in realtà sono le stesse che appaiono durante il cartone di Nadesico), ma forse chiamarle sequenze è troppo, diciamo che sono dei flash presentati da titoloni (il tutto mi ricorda tanto il primo film di Evangelion, "Death & Rebirth" NdTotoro). Il manuale del giovane recensore direbbe che adesso ve le dovrei descrivere, ma poiché sono troppe e sono solo per "attimi", vi dico che sono la rivisitazione nel mondo di Gekiganga dei "luoghi comuni" delle serie robotiche (vi rimando al box relativo dove cerco di cogliere tutte le citazioni presenti...). Finito questo riassunto si passa alla proiezione del film. Naturalmente non poteva finire il gioco della citazione, a cominciare dalla sigla, fatta con i disegni dei bambini, ripresa da "Mazinga Z contro il Generale Nero" (che tra l'altro, per me, è il più bel film dei robot di Nagai, specialmente nella versione "farlocca" della Cinehollywood, dove assume un aspetto "mistico"). Durante un ennesimo scontro con i cattivi, appare nel cielo un occhio con una serie di mostri invincibili. Tutto sembra perduto, ma alla fine l'avventura si risolve grazie al nuovo e for-

I miei buoni motivi

Perché, se si chiama Gekiganger, lo chiamo Gekiganga? Semplice, perché Getter Robot in Italia è stato chiamato Getta Robot, Mazinger è Mazinga e Astroganger è Astroganga! Gli adattatori del tempo si basavano più sulla pronuncia che sull'effettiva trascrizione. Dato che Gekiganga è da considerarsi un cartone "vecchio", trovo giusto che sia mantenuto il vecchio adattamento (Ok! Ma Trider G7 è Trider G7 NdAvvocato del Diavolo)(Volevi Toraidaa ji sebun? NdVacil).

Gekiganger III

» è un'occasione per rivedere robottoni

» ma che senso ha? Che è 'sta vegliardata?

OAV

: 60'

Giudizio Globale:

benkyō!

La pagella

Animazioni	7
Disegni	8
Musiche	7
Trama	6
Regia	6
Doppiaggio	-

tissimo Gekiganga V. Dopo il film vediamo Akito e Yurika che distribuiscono gli inviti per il loro matrimonio, e ciò è praticamente l'incipit del film d'animazione dedicato a Nadesico... Sembra o non sembra un vecchio cartone? Niente problemi mentali sulla quantità dei proiettili, sulle motivazioni dei cattivi, niente di niente, si picchiano e basta... che bello!
Le citazioni di Gekiganga non sono limitate solo alla storia, anche tutto il resto lo fa apparire una serie degli anni '70-'80. Nei disegni sono presenti le quantità industriali di linee cinetiche, tipiche dell'epoca, che avete magari recentemente notato in Rocky Joe. Per qualche scelta stilistica (forse maggiore ricerca del realismo) si usano sempre meno, ma io ne vado pazzo, sarà che da bambino me le trovavo sempre dentro al pane...
Anche i disegni si rifanno molto ai vecchi canoni per quanto possibile: gente abituata a disegnare personaggi degli "anni '90" non ha, naturalmente, più la mano per caratteri "anni '70"; i protagonisti, così risentono di una certa esilità delle figure, risultando una via di mezzo tra il chara del '70 e quello del '90 (allora un chara dell'80? NdPalace). La moderna tecnologia ha influenzato anche la colorazione, che è notevolmente più pulita e brillante, contro il lordosissimo sporco di un tempo. Ciò che non è cambiato è il modo di fare la colonna sonora, con le esaltanti "trombe sfondate" e i ritornelli accattivanti. Il cantante è, come un tempo, convintissimo di quello che dice. Il nome? Tal Isao Sasaki che, ricordiamo, già cantò le sigle di Getta e Goldrake (mi... la citazione anche nella sigla! Non ci posso credere!).

Giovanni "Vacillator" Santucci

Gekigan Song!

Ricordate le vecchie sigle dei cartoni? Ricordate quelle quadrate confezioni dei 45 giri? I maledetti mangiadischi che i dischi li divoravano davvero? Beh, che ci crediate o no, anche in Giappone sono esistite queste cose, fino a qualche anno prima di noi, magari... ma sono esistite. Le prime sigle dei cartoni animati erano quindi su vinile. E nel gioco del revival, poteva Gekiganga fallare su questo? Naturalmente no! Ecco quindi che il mini-cd con le sigle di Gekiganga si presenta all'aspetto come un 45 giri! Nota negativa è che per avere poi l'effettivo mini-cd bisogna smantellare la confezione... peccato. Il supporto ottico contiene come canzoni le sigle della serie TV e del film di Gekiganga, più la loro versione solo musicale per i patiti del Karaoke (inutile dirvi che l'ho fatto...) e, chicca finale, la serigrafia sul mini-cd lo fa sembrare un bellissimo 45 giri! Miracoli della tecnologia...

In My Humble Opinion

Gekiganga è quindi un cartone del '70 disegnato nel 2000. E' un modo per ricordare a tutti le origini... da dove sono nati i vari Evangelion, Escaflowne, Brain Powerd... il proprio passato! E' il vecchio che ancora vuole dire qualcosa al mondo, con l'aiuto del giovane allievo (uhm, sembra molto da Ghezzi questa frase...). Preso come prodotto a sé è molto di nicchia, ma chissà che non possa essere educativo verso le nuove generazioni (i figli di Goku e Sailormoon). Comunque non ho il dono dell'onniscienza, per cui posso sapere solo come la penso io... GEKIGANGA SEI IL PIU' FORTE! DISTRUGGILI TUTTI!

Citazioni

Come detto Gekiganga 3 è pieno di citazioni, ecco quelle che ho scovato:
- Nella sigla iniziale i piloti corrono verso lo spettatore (Getta Robot)
- La manovra d'agganciamento è la stessa del Getta Dragon (Getta Robot)
- Le cisterne di petrolio che esplodono
- La scazzottata tra l'eroe ed il "secondo"
- Il robot americano dall'aspetto di cowboy (Getta Robot)
- Un nemico con nunchaku, che si muove in modo plastico (Daitarn 3)
- L'eroe che preferisce il dovere all'amore (Maz. Z VS Gen. Nero)
- Una principessa aliena nemica che si innamora di uno dei protagonisti (Goldrake - Rubinia. "Casualmente" è disegnata anche con lo stile di Araki, che in Goldrake curò il chara)
- Il Gekigan-punch che viene distrutto (Goldrake - Contro il gorilla robot)
- Il rispetto per l'avversario morto
- La morte di uno dei protagonisti (Getta Robot - Musashi)
- Il suo sostituto è uno simile nell'aspetto (Getta Robot - Benkei)
- Due gemelle nemiche, con una innamorata del protagonista (Daitarn 3 - La pattinatrice)
- Il Gekigan-Cutter è il Devil-cutter (Devilman)
- Le capitali mondiali distrutte (Maz. Z Vs Gen. Nero)
- La bellina di turno con tuta con dei bottoni all'altezza dei capezzoli (Getta Robot - Michiru)
- L'uscita di Gekiganga V dal sottosuolo è identica a quella di Mazinga Z dalla piscina (Mazinga Z)
- Il cattivo del film di profilo è il Drago Spaziale (Gaiking)
Naturalmente non sono tutte, ed invito voi a continuare questo giuoco... benkyo!

net surfin'

Rieccoci al nostro appuntamento per sbirciare tra le maglie della "Rete delle reti", nel tentativo di approfondire un po' la nostra conoscenza di manga e di anime. Prima di salutarvi e darvi appuntamento al mese prossimo vorrei ringraziare tutti coloro che mi hanno scritto, e ricordare a tutti (meglio "tuttE") che mi potete trovare online (se avete fortuna) con l'UIN 13304484, mentre la mia e-mail privata è alviggi@geocities.com.

Altolà, in nome della legge!

Il nostro mondo è regolato da leggi ben precise, sia sul piano puramente fisico che su quello civile-legale. Perché per i cartoni dovrebbe essere diverso? Anche il loro mondo ha le sue leggi, e si è pensato bene di riunirle tutte in un sito Internet per permettere a tutti di capire perché in animazione accadono determinate cose e non altre. Ad esempio, sapevate che nello spazio i rumori forti, come le esplosioni, sono ancora più forti perché non ostacolati dalla presenza dell'aria (Numero 3 - Legge dell'amplificazione sonica, Prima Legge dell'Acustica degli Anime)? Come vedete si tratta di una serie di regole fuori di testa nonostante la loro apparente serietà, le trovate tutte (in inglese) a http://members.aol.com/darrinbrig/animelaw.html.

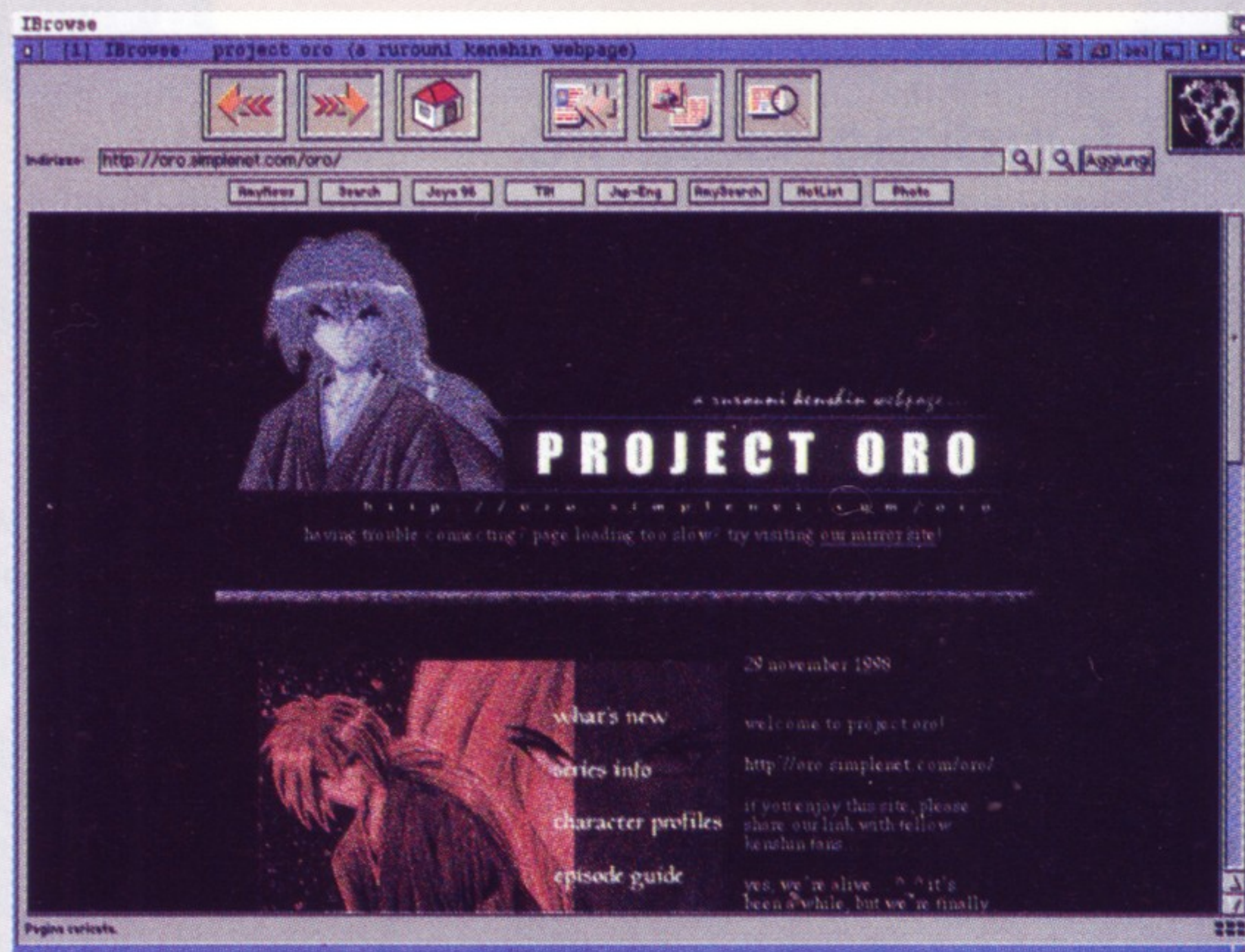
Una miniera d'ORO

C'era una volta un samurai che aveva deciso di non uccidere mai più, e per questo andava in giro con una spada a lama invertita... il suo nome era Kenshin Himura, ma tutti lo conoscevano come Battosai, l'Uccisore d'uomini. Su Internet è possibile trovare una gran quantità di siti su Ruroni Kenshin, lo splendido fumetto edito in Italia da Star Comics da cui è stata tratta un'altrettanto splendida serie TV (e anche un film tutt'altro che splendido... NdMendo). Due dei più notevoli sono il "Battosai Obsession" (http://www.geocities.com/Tokyo/Temple/3371) e il "Project ORO" (http://oro.simplenet.com/oro/). Su entrambi questi siti è possibile trovare materiale di ogni genere: riassunti e traduzione del manga e della serie TV, informazioni sui personaggi, curiosità, link a pagine simili... di tutto. In particolare voglio segnalarvi la sezione di Project ORO dedicata alle musiche di Kenshin, davvero ben fatta. Potete trovare informazioni su tutti i CD dedicati al samurai più effeminato della storia, con tanto di brani in formato MIDI, .mod e altro... Imperdibile!

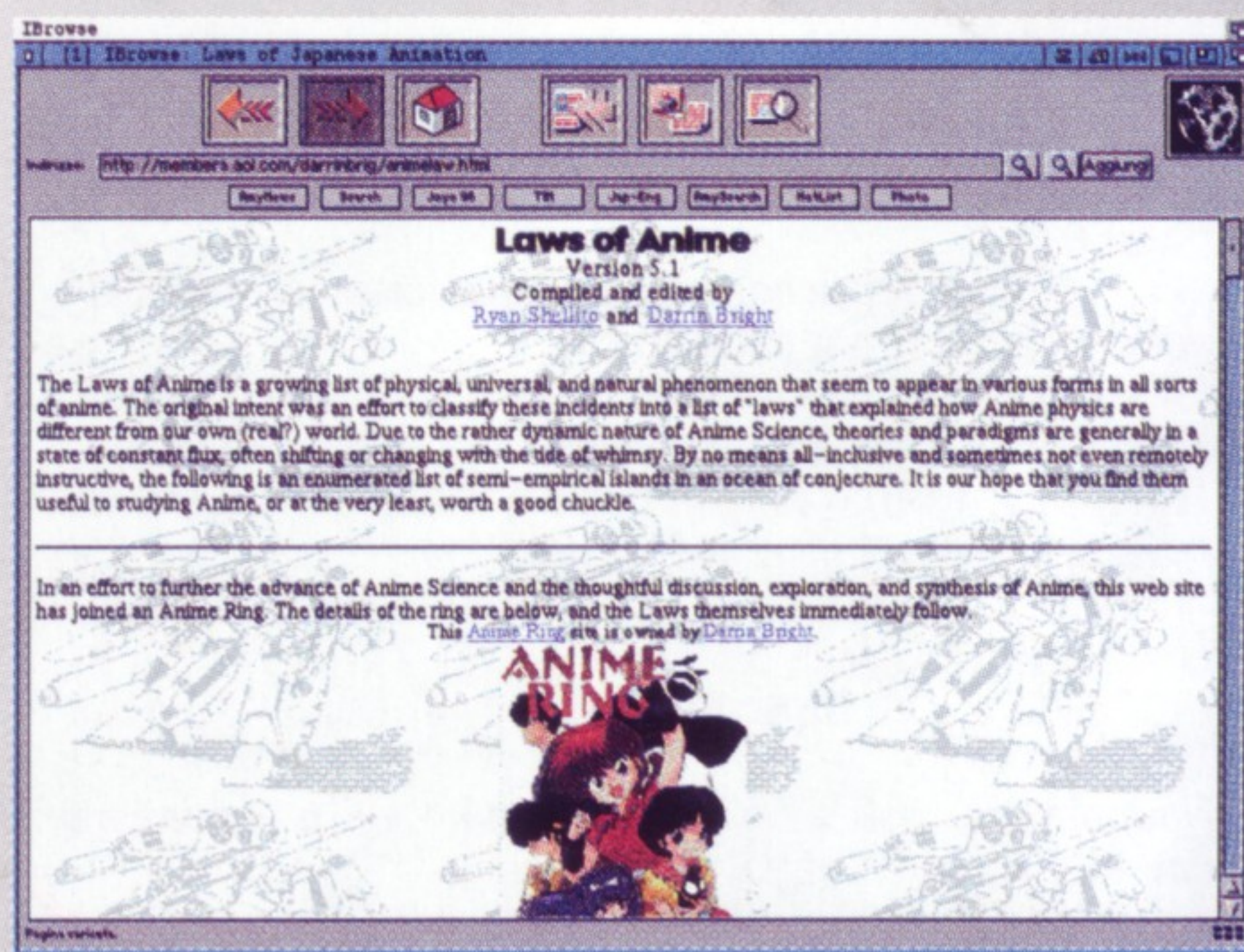
Ti conosco, mascherina!

Avete visto quanta gente in cosplay c'è alle mostre del fumetto? Noi abbiamo fotografato (e pubblicato sul CD: directory /FOTO) alcuni cosplayers, ma non ci è stato possibile riprenderli tutti. Per fortuna Internet ci viene in aiuto anche in questo caso, all'URL http://www.comune.lucca.it/COMICS/lucca_comics/lucca_comics_no98/gallery_cosplay_no98.html trovate molte altre immagini relative alla fiera di Lucca. Buon divertimento... e alla prossima mostra di Lucca venite anche voi in costume, potrebbe capitarvi di finire sul nostro CD o perfino di vincere l'ambitissimo premio "benkyo! cosplay"!

E' mattino al Villaggio Pinguino

Ma è mai possibile che tutti i siti interessanti siano in lingua inglese, e noi italiani dobbiamo sempre accontentarci di quello che passa il convento? Certo che no, ci sono parecchi siti italiani creati e gestiti da fan come noi che non hanno niente da invidiare a quelli americani.
Si può cominciare la navigata dal mitico Villaggio Pinguino (http://kame.usr.dsi.unimi.it:1111/penguin.html), situato sul server dell'Università di Milano e gestito dall'amico Kinkie, con l'aiuto di Sato "il Supremo" e diversi altri IACers.

sb-IRC-iamo un po'...

IRC (Internet Relay Chat) è un sistema che permette la comunicazione in tempo reale tra molte persone... un vero casino, ve l'assicuro. Si può accedere a IRC con programmi come mIRC, facilmente reperibili. Se volete vedere come sono gli IACers "dal vivo" collegatevi al canale #IAC sul server Azzurra (irc.azzurra.com)... e preparatevi al peggio!

Claudio "Totoro" Alviggi

Gaogaigar

©Sunrise - Nagoya TV

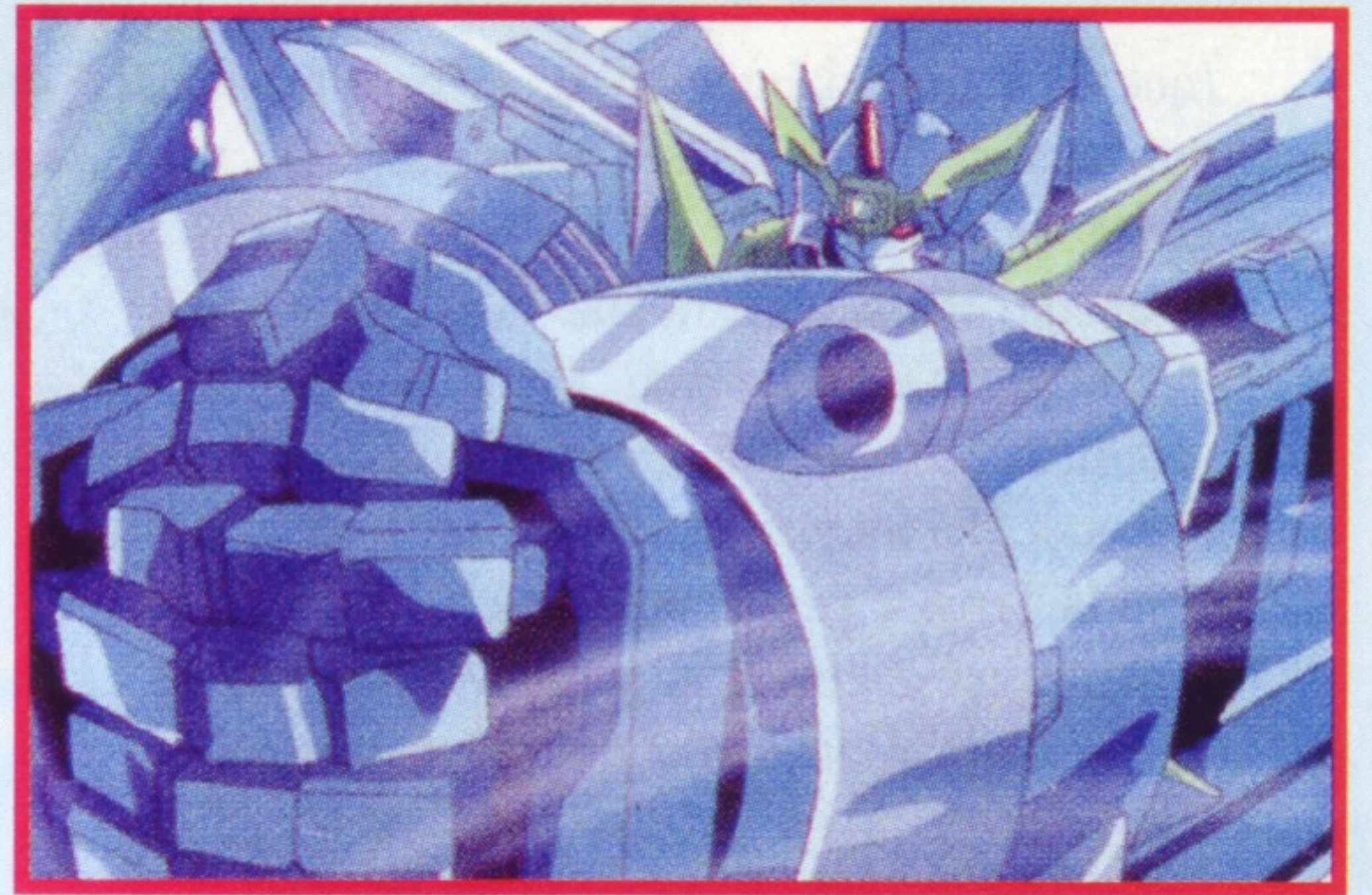
GA-GA-GA, GA-GA-GA-GA...

GAOGAIGAR!!!

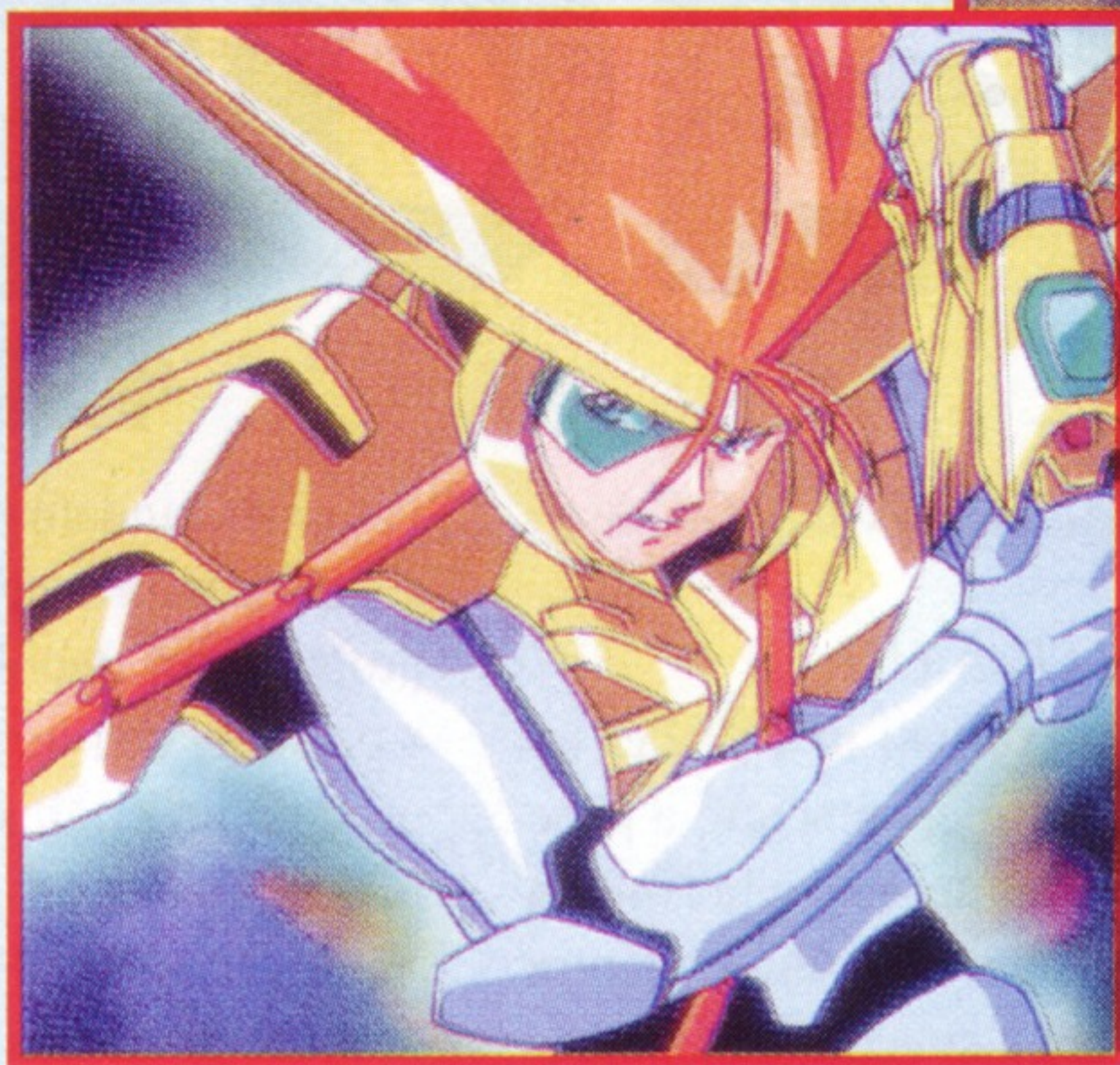
Sono tornati! I robottoni sono tornati in TV! Per un fan della vecchia guardia come me, cresciuto a pane e Mazinga, Goldrake, Jeeg e Daltanious (e la Nutella dove la metti? NdVacil)(me la mangiavo mentre guardavo i cartoni! NdTotoro) l'avvento di Gaogaigar segna un ritorno alle origini. E' vero, i cartoni robotici di una volta erano semplici, non c'era introspezione psicologica, realismo zero, l'unica cosa che contava davvero era la spettacolarità di robot e combattimenti... ma, per la miseria, erano BELLI! Da bambino non mi sarei mai staccato dalla TV, e anche oggi quando capita li rivedo con affetto, pur rendendomi conto di quanto fossero limitati.

Poi con Gundam tutto è cambiato... Gaogaigar se ne sbatte alla grande dei canoni odierni che vogliono protagonisti deboli e casini etici/morali/psicologici, e presenta una serie completa di robottoni massicci e protagonisti fighissimi.

Ma facciamo un passo indietro di un paio d'anni. Verso la fine del 1996 sulle riviste d'animazione nipponiche iniziarono a spuntare dei settei (schizzi preparatori) che rappresentavano un enorme robot con la testa di un leone sul petto. Alla prima occhiata pensai "Incredibile! Fanno il remake di Daltanious", ma una rapida indagine mi svelò la stupefacente verità: non c'era nessun remake, si trattava (dopo tanto tempo) di una nuovissima serie TV, pensata però come una serie di vent'anni fa. E, stringi stringi, questo è Gaogaigar: una vera serie anni '70 realizzata oggi, con la mentalità dell'epoca e le possibilità tecniche odierne.

La storia in breve: un ragazzino, Mamoru, durante una gita scolastica all'Isola dei Sogni (cioè l'immondezzaio comunale di Tokyo... ma dove va in gita 'sta gente?!? NdMendo) scopre un gigantesco robot formato dai rifiuti dell'isola, che subito cattura lui e i suoi compagni e si dirige alla volta di Tokyo. Da non si sa bene da dove arriva un leone-robot (Beralios! NdVacil), Galeon, che però viene subito messo KO dal nemico. E` quindi la volta di Guy, un cyborg con 12 metri di capelli color arancio, che pure riesce a fare poco. Il robot arriva al centro di Tokyo e si appresta a distruggere tutto, quando rispunta fuori Galeon, che inghiotte Guy e si trasforma in Gaigar, un robot antropomorfo. Anche questo si rivela però insufficiente contro il nemico, dotato di un raggio congelante (ha a disposizione un'intera batteria di frigoriferi) e di uno calorifico ad altissima temperatura (stavolta sono forni a microonde...)(il cannone a microonde moventi!!! NdUby)(ARGH! Questa era DAVVERO squallida! NdZelig). Nel frattempo, in una base segreta, un fesso biondo col codino ordina la "Final Fusion", e Gaigar si unisce a uno Stealth, una trivella (!) e un treno (!!!!!), formando il gigantesco Gaogaigar. Un paio di cazzottoni rotanti e il robot nemico è bello che fritto: GGG usa la tecnica finale Hell And Heaven e gli strappa la fonte d'energia. Sta per distruggerla quando ecco arrivare in volo Mamoru, stavolta tutto dipinto di verde, con un'aureola in testa e otto ali da insetto che gli spuntano dalla schiena, che pronuncia una formula in

Ubaldo-Milord

FINAL FUSION! E' troppo esaltante, è un Daltanious moderno con tutte le carte in regola. Prende a piene mani dai transformer (non so quante decine di robot trasformabili-componibili ci sono in tutta la serie, più di uno per episodio!) e la struttura degli episodi richiama Sailormoon, ma il tutto è ben amalgamato e non stanca, anche se odio la bambinetta e la sua voce "ultrasonica". Mitico Volfogg, il robot che se la tira!!!

austro-ungarico (o una altra lingua aliena equivalente) e ritrasforma il "motore" nell'essere umano che era stato. Fine della prima puntata.
Già dalla descrizione del nemico e dell'agganciamento di GGG (questo è troppo incredibile, lo trovate sul CD) si può capire che la serie non fa del realismo il suo punto di forza (anzi, mi pare di vedere il Signor Realismo che si alza, fa ciao ciao e se ne va... NdZelig). Negli episodi successivi si scoprirà che un'entità aliena chiamata Zonder ha intenzione di distruggere la Terra, e per alimentare i suoi mostri guerrieri si serve di esseri umani insoddisfatti, trasformandoli in robot polimorfi. Infatti i mostri sono "fluidi", possono ricostruirsi e cambiare aspetto a piacimento. Guy e Galeon fanno parte dell'organizzazione Gutsy Geoid Guard, più brevemente GGG. Galeon, per la precisione, è venuto dallo spazio, salvando l'allora umano Guy da una morte certa (faceva l'astronauta e il suo shuttle era stato distrutto da Zonder. La GGG l'ha poi ricostruito come cyborg, un po' come L'uomo da sei milioni di dollari). Galeon ha anche intercettato una coppietta che tornava a casa durante una bufera di neve, e ha consegnato loro un bambino, che poi non era altri che Mamoru.
Più avanti Mamoru entrerà a far parte della GGG, e l'attenzione sarà divisa a metà tra la sua vita a scuola (casualmente si troverà sempre vicino agli attacchi di Zonder) e il suo GGG-alter ego. Il tutto poi si evolverà ulteriormente, ma io mi fermo qui, non voglio raccontarvi tutto. Tanto sono sicuro che prima o poi qualcuno porterà questa serie in Italia, c'è solo da vedere chi.
Dicevo prima che la serie è realizzata sfruttando le possibilità odierne. Infatti dal punto di vista tecnico è ineccepibile, buona sotto tutti i punti di vista. Il character design è un po' strambo, ma gradevole. Le animazioni sono ottime per una serie TV, sembra di vedere un buon OAV. La Computer Graphic... beh, sì, c'è anche quella, e anche in dosi massicce. Ma è stata utilizzata molto bene, non stona. E' servita sopratutto a rendere gli effetti speciali per i colpi di Gaogaigar (il Dividing Driver, per esempio) e per il morphing dei mostri. Comunque, ripeto, è stata integrata a dovere, al punto che non ci si fa quasi caso. Altro che le scene interamente renderizzate... Le sigle pure sono bellissime, potente e massiccia quella iniziale come in ogni cartone robotico che si rispetti, lenta e malinconica quella finale. Peccato solo per le BGM che, esclusa la splendida sequenza d'agganciamento, non sono altro che rivisitazioni del ritornello della sigla iniziale, ripetute all'infinito. Vabbè, non si può avere tutto.
Ci sono molte cose di GGG di cui vorrei parlarvi, ma purtroppo tre pagine sono fin troppo poche. Tanto per cominciare, devo mettere in chiaro un punto: Gaogaigar è COMMERCIALE. Ciò non vuol dire che sia una schifezza fatta in fretta e furia per vendere ai gonzi, né che sia da evitare solo perché non ha pretese artistiche. Semplicemente, è una serie costruita a tavolino che miscela sapientemente molti ingredienti di sicuro successo. Il grande numero di robot componibili (ve ne parlo in un box a parte), ognuno col suo modellino e/o giocattolo, i colpi di scena che avverranno negli episodi più

Robbbottoni a go-go

Di per sé Gaogaigar non dispone di molte armi, ma ha parecchi accessori e robot alleati. Vediamo un po' cosa c'è di bello...
Galeon- leone robot di origine aliena, ha portato sulla Terra gli schemi per la costruzione di GGG. Unito a Guy forma Gaigar. **Gaigar**- robot antropomorfo, in grado di diventare Gaogaigar. **Dividing Driver**- serve per creare una distorsione spaziale, per combattere senza causare danni. **EraserHead**- raccoglie l'energia delle esplosioni e la spedisce nello spazio, quando il Dividing Driver non è sufficiente. **Goldion Hammer**- un megamartellone (più grosso di GGG), per fare TANTO male ai nemici... **Hyoryu** ed **Enryu**- due camion dei pompieri, che si trasformano in robot, che poi si uniscono a formare **Choryujin**, un altro megarobottone. **Volfogg**- robot-automobile, si unisce a un elicottero e a una moto (anch'essi trasformabili) per creare **Big Volfogg**. Poi ci sono tre robottini, trasformabili e componibili pure loro, che hanno il compito specifico di portare il Goldion Hammer, una serie di robot-cantanti (qui qualcuno si dev'essere fumato del prezzemolo andato a male... NdZelig), altri due robot-camion... Se qualcuno vuole collezionare i modellini di tutti i robot avrà un bel daffare, garantito!

Gaogaigar

» il ritorno dei megacazzottoni rotanti!!!
» è innovativo, considerati i prodotti odierni
» i robot vi fanno venire l'allergia, il vomito e la Scolionatio Maxima Purulentia...

TV

: 22'

Giudizio Globale:

La pagella

Animazioni	7
Disegni	8
Musiche	7
Trama	8
Regia	7
Doppiaggio	-

avanzati, perfino i compagni di classe di Mamoru: tutto è costruito a regola d'arte per piacere e far fare soldi alla casa produttrice (che, per inciso, è la Sunrise). E che male c'è? Se il prodotto è bello è più che giusto che i produttori ci guadagnino, non stanno certo lì per fare beneficenza... a noi fan deve importare solo della qualità effettiva della serie, gli aspetti commerciali non ci devono riguardare, tranne che nella misura limitata dell'acquisto di un modellino o qualcos'altro.
Facciamo un attimo il punto sui personaggi. C'è Mamoru (colui che protegge... in pratica si chiama Salvatore!), il protagonista, che ha un sistema d'allarme incorporato: quando Zonder attacca gli diventano verdi i capelli! Mi chiedo come mai non se ne accorga nessuno... Poi c'è Hana-chan (Fiorellino), una ragazzina compagna di classe di Mamoru. E' sempre coinvolta negli attacchi dei nemici, e ha una vocina tanto sottile da superare quasi la soglia dell'udibilità. Se fossi io Zonder, l'attaccherei solo per farla smettere di pigolare. Quindi abbiamo Guy, l'uomo da sei milioni di Yen, pilota di Gaogaigar. A volte le prende anche, ma è sempre determinato e sicuro di sé... anzi, se la tira come un dannato (e qui mi permetto una GRASSA risata in faccia a Shinji Ikari: **FESSO,** è così che si deve comportare un pilota di robot!). Poi abbiamo Swan, un'americana che lavora alla GGG. Il Professore, che indossa sempre un paio di pattini a reazione e sfoggia una serie di gadget impressionante (tra cui l'imboccatore automatico e il lucida-zucca elettronico). Ce ne sono altri, ma lo spazio sta finendo...
Concludendo, non riesco a trovare difetti in Gaogaigar. A volte tutti abbiamo bisogno di staccarci dalla realtà di tutti i giorni e lasciarci trasportare dalla fantasia, e niente meglio di GGG può aiutarci in questo. Gekigan Punch... ehm, scusate, quello è un altro cartone. Dividing Driver! Broken Magnum!! Goldion Hammer!!!

Claudio "Totoro" Alviggi

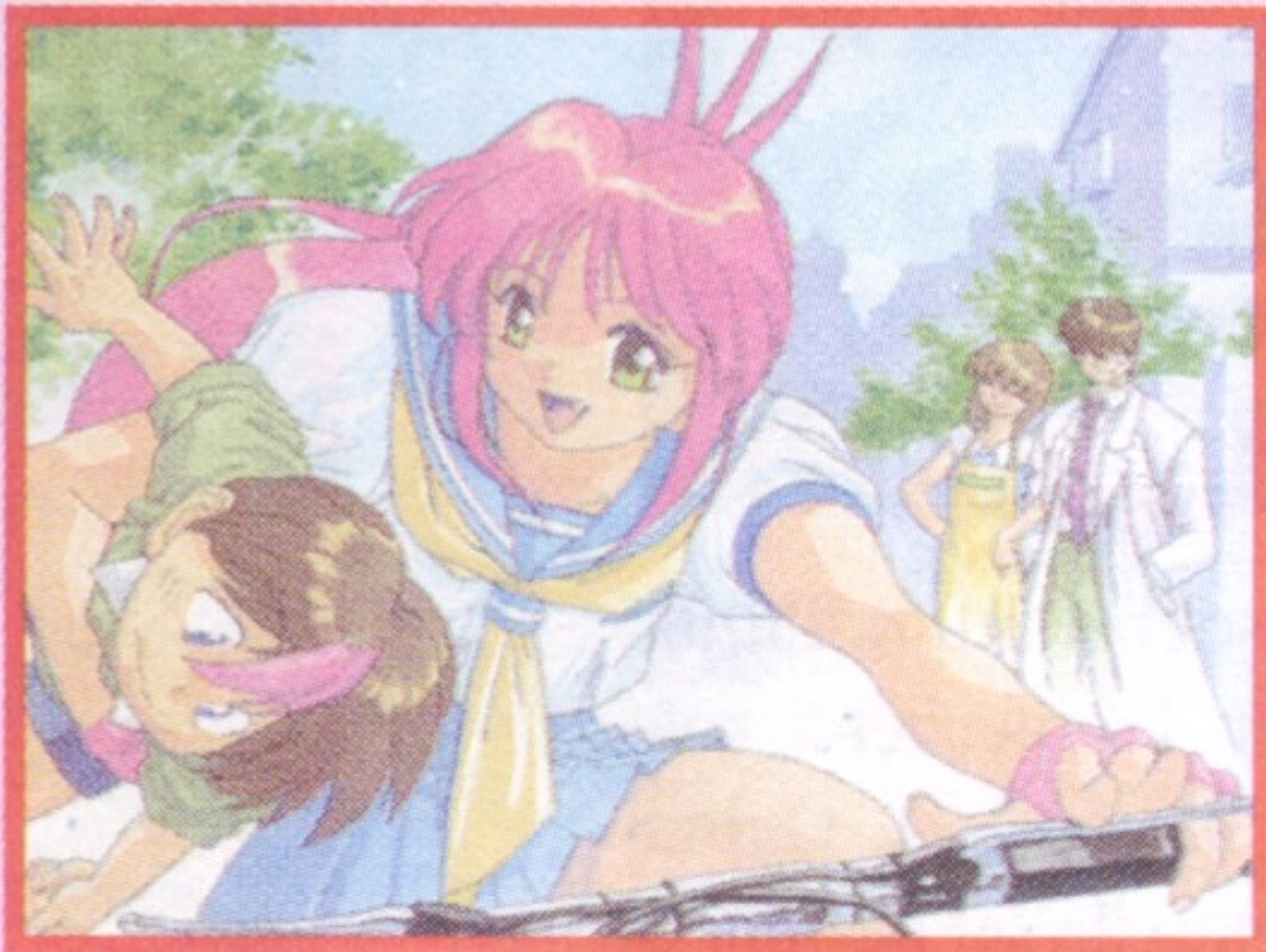
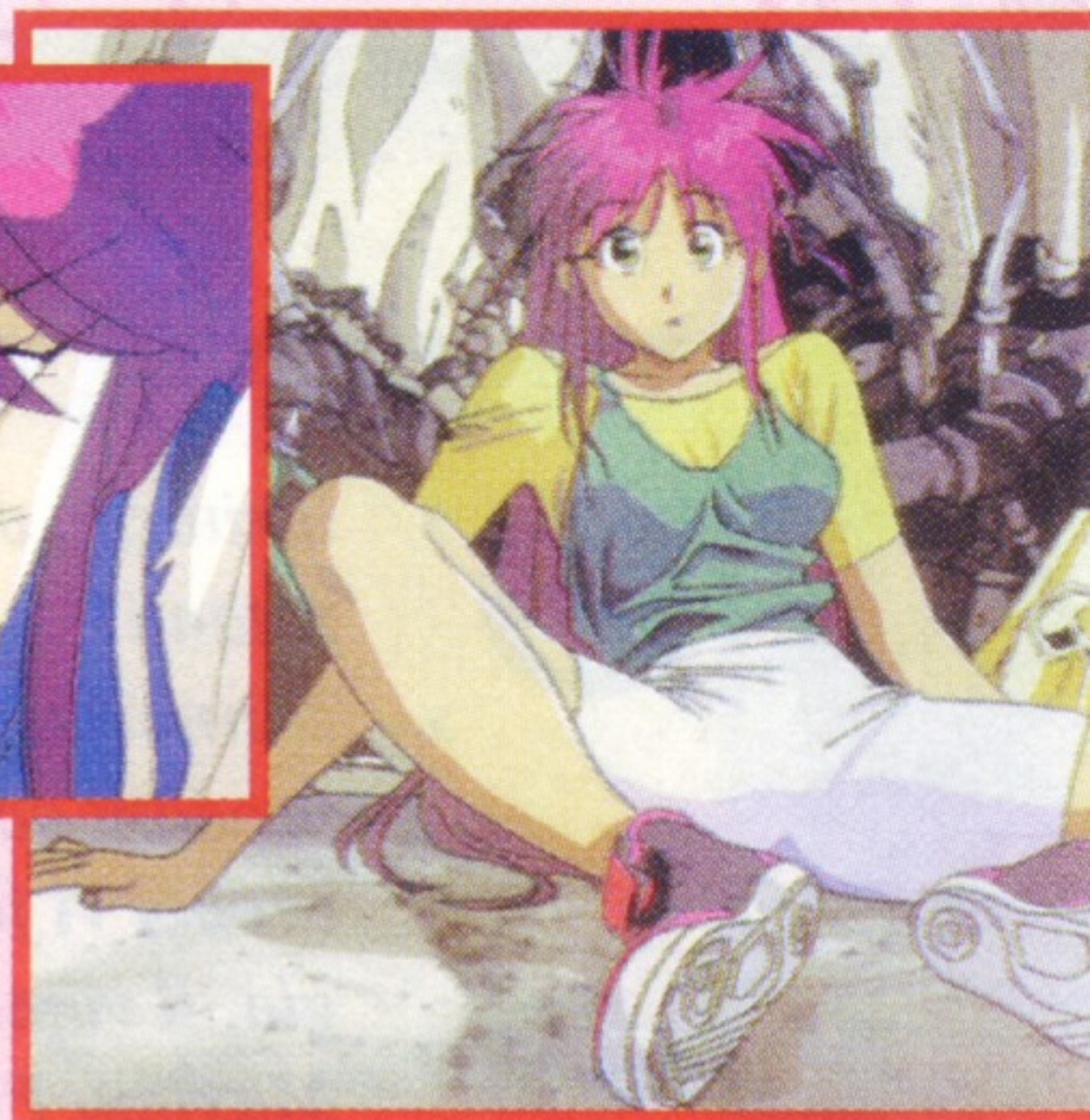
In My Humble Opinion

Se per caso dalla recensione non si fosse capito, Gaogaigar mi piace un sacco. Ora ho 27 anni e preferisco cartoni seri con una buona trama e personaggi reali (il mio film preferito è Omohide Poroporo), tuttavia non sono immune dal fascino di GGG. Se avessi 10 anni e me lo trovassi in TV credo che me ne innamorerei all'istante. Gekiganger è una presa in giro di tutti i robot classici, ma finisce lì. Gaogaigar invece è un vero robottone nel duemila, e al diavolo chi dice che i cartoni sono diseducativi! Qualcuno lo importi, SUBITO!

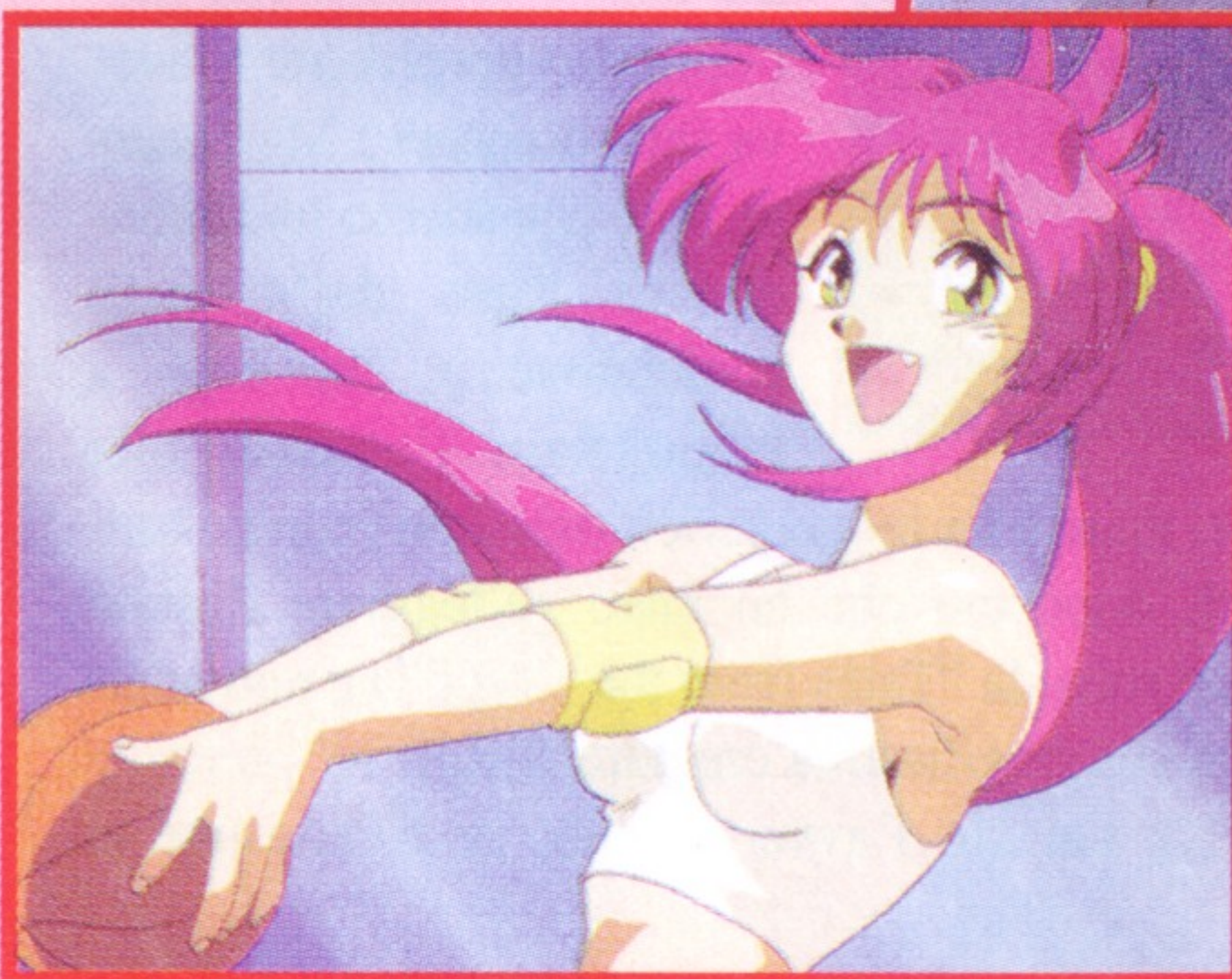
Vacillator

E' Daltanious che compare giù... Ehm, non è Daltanious? Ma il leone sul petto... Rispetto al suo predecessore Gaogaigar porta una trama un po' più complessa, con gli indizi sui misteri della serie che vengono forniti puntata per puntata. M'é piaciuta molto l'organizzazione della base alla Evangelion... Su tutto però ho un dubbio, non avranno esagerato con tutti quei robot, spinti dal desiderio di fare più giocattolini? Comunque, a prescindere, è una serie che si lascia guardare con piacere, chissà se lo vedremo tutti...

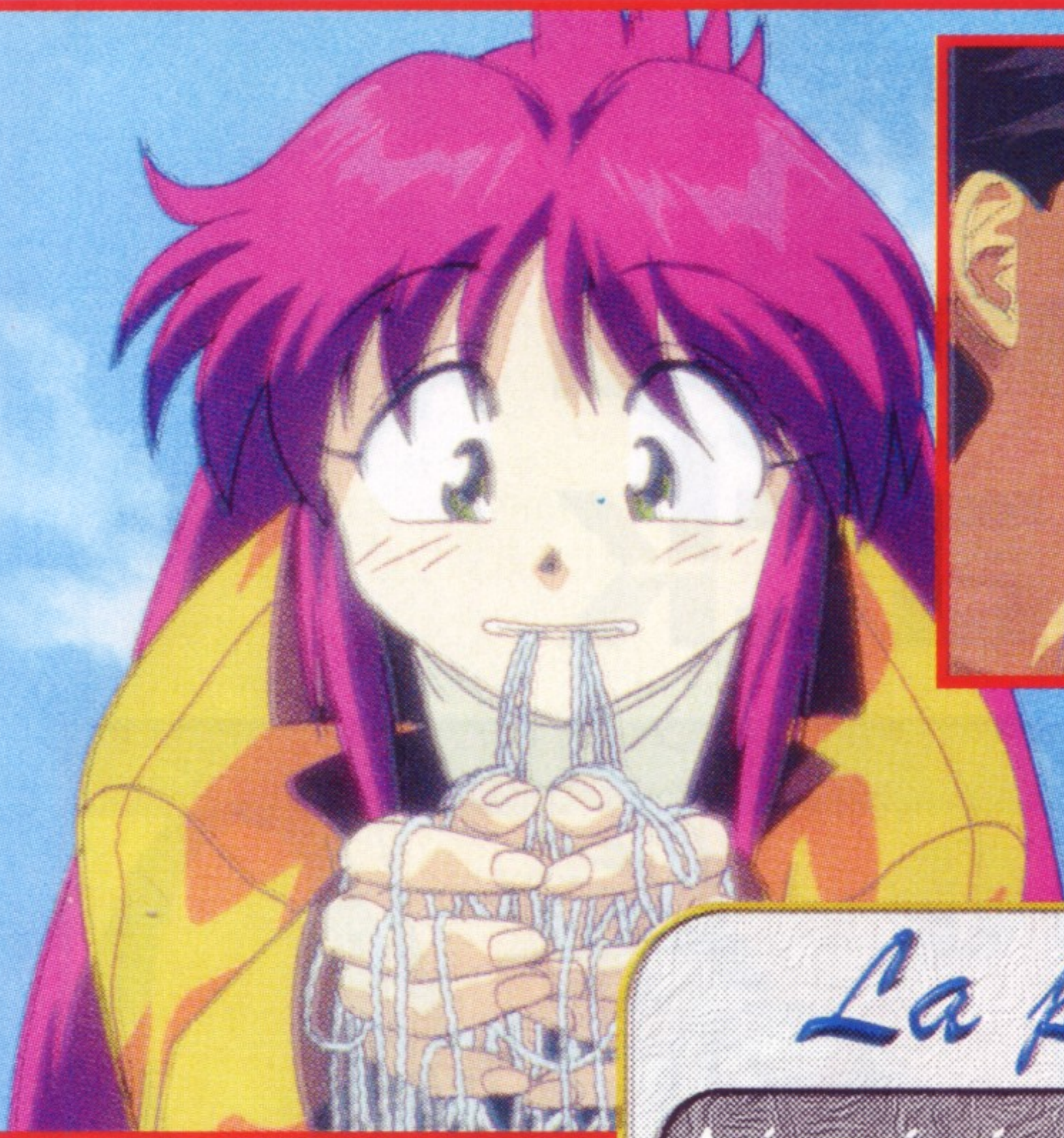
NUKU vs NUKU

BRUCIAAAAAA!!!! E' inutile dirlo, Banno Bunka Nekomusume, ovvero "L'incredibile onnipotente ragazza-gatto", creatura fuoriuscita nel 1992 dalle chine & retini del "Sensei" Yuzo Takada, è stata capace di infiammare davvero l'animo del sottoscritto (acqua, con un po' di seltz, per pietà!): non per nulla l'autore di "3x3 Occhi", "Blueseed", nonché di "Genzo Hitogata Kiwa" (quest'ultimo ancora orfano di versione animata... mah!), ci ha sfornato una commedia d'azione oltremodo brillante; niente male davvero, non c'è che dire (Go for It, Yuzo!).
Ma la palma (lo so, non siamo ancora a Pasqua!) (questa è incredibile... NdMendo) (mi sto impegnando... NdAV) D'Oro io la do a quel miracolo canoro, qual è Perla Liberatori (cantami qualsiasi cosa, fammi male!) - già voce di Arale nel Film d'animazione omonimo - che nell'edizione italiana doppia la protagonista, ossia l'androide femmineo con tanto di "ghost" (perdonami Masamune!) di gatto randagio, al secolo Atsuko Natsume, ma affettuosamente chiamata Nuku Nuku. Ma proseguiamo per gradi, per primi e - se rimangono - per secondi: in questa prima cassetta (di tre) targata Dynamic Italia sono contenute due puntate. La scena dell'episodio esordiente si apre con un fantastico Natale che, vi ricordo, in Giappone è giorno lavorativo (qualcuno compri i miei fiammiferi... per favore... cough, cough! NdPiccola Fiammiferaia povera e sfigata, perché bocciata per l'ennesima volta all'esame di Diritto e cacciata ignominiosamente di casa dalle sorellastre)(si chiama per caso Antonia? NdR): Ryunosuke, figlio di Kyusaku Natsume, ex scienziato delle industrie Mishima, si ferma in un vicolo per un "consiglio di gabinetto", allorquando la sua attenzione viene attirata da un gattino randagio, infreddolito ed indifeso (kawaii!)(yasashii! NdUby); contemporaneamente il padre aspetta, affamato, in un fuoristrada parcheggiato lì vicino altalenandosi tra il consumare o no il regalo del figlio: una gustosissima colazione a sacco (ovvero il "bento": di aspetto gradevole, ma non altrettanto valido sul piano... nutrizionale: minikui!!!). Ma quella che stanno vivendo è

I giapponesi devono essere fissati con le donne gatto. Lo è anche mio fratello (Miao! NdUby), ma lui è un caso a parte.
Tra le centinaia di gattine presenti nel mondo dei manga e dell'animazione, Nuku Nuku è in assoluto una delle più popolari. Diventata famosa nel 1992 grazie ad una bella serie di OAV, la simpatica ragazza androide col cervello di un gatto è da poco tornata a fare le fusa in Giappone in una sfavillante serie TV. A dirla tutta ci sarebbe anche una nuova serie di OAV, Nuku Nuku Dash!, ma di questi vi parleremo in un'altra occasione.
Dunque, dicevamo...? Ah, sì, la serie TV. La prima cosa che si nota, vedendola, è che è rivolta a un pubblico decisamente giovane, ben al di sotto dei quattordici anni (età target della vecchia serie).
La storia si colloca temporalmente dopo la "guerra" in casa Natsume. Nuku è ormai un membro della famiglia, e si appresta a vivere la vita di una normale adolescente giapponese. Eccola quindi che veste la sua sailor-fuku (la marinaretta che indossano le liceali in Giappone), accompagna il "fratellino" e quindi si presenta in classe per il primo giorno di scuola. Ah, la scuola giapponese! Regole severe, studenti disciplinati e ubbidienti... l'ambiente ideale per un gatto, vi pare? Nuku non si fa problemi a dormire in classe, lavarsi alla maniera felina e mangiare cibo per gatti all'ora del pranzo, tra lo stupore dei compagni (già, perché loro sono normali... NdMendo).
Se però fosse tutto qui la vita sarebbe troppo facile. Ecco, appunto, lo sapevo! Una lavatrice impazzita (!) sfuggita al controllo delle Industrie Mishima attacca la scuola, decisa a rendere professori e studenti più bianchi del bianco. Pur sapendo che, se la sua identità robotica fosse rivelata, i compagni la eviterebbero, Nuku si precipita a salvare i suoi nuovi amici dall'elettrodomestico inferocito. E` ormai pronta a essere schernita e abbandonata, ma... sorpresa! I suoi

una felicità (se si può definire tale!) effimera e sfuggevole: i due sono in fuga perché lo scienziato, avendo sottratto il frutto dei suoi studi alla Mishima Industries Co. - un prototipo innovativo di androide - vengono continuamente braccati da due impiegate-soldato il cui scopo ultimo, in verità, è quello di riportare Ryunosuke dalla mamma in ansia, che, tra l'altro, è anche la vicedirettrice della sopracitata industria... Carràmba che novèla!!! Quindi, dopo un rocambolesco inseguimento condotto da un incrocio tra un futuristico "flyer" ed un armatissimo MI-16, tra un paio di mitragliate ed una spicciolata di pallottole vaganti, alla fine ci scappa il morto: il gattino sopracitato, infatti, viene colpito (OOOoooh... NdR)(BASTARDI!! NdUby) ed è soltanto grazie alle lacrime del bambino ed al genio di suo padre (basta frignare!), che assistiamo alla nascita di Nuku Nuku. Prodotta dall'impianto del cervello del felino nel corpo cibernetico trafugato, è la sintesi riuscita della forza spropositata di un androide dall'avvenenza irresistibile (è l'espressione di un attacco psico-visuale...) di una liceale e dall'istinto del gatto più scaltro di tutti i vicoli di Tokyo. Ai profani gli OAV di Nuku Nuku, l'Invincibile Ragazza-Gatto potrebbe sembrare la solita minestra i cui ingredienti sono: ragazza attraente falsa-timida e all'occorrenza molto manesca; scienziato scapestrato genio-folle; bambino-buono-sveglio un po' antipatico e che è capitato a tutti di vedere almeno una volta nelle serie scolastiche trasmesse alla tele. Ma non è propriamente così: gli sketch umoristici sono geniali (esilaranti quasi quanto Project A-ko e - si badi - parlo della versione giapponese) e la voce di Perla Liberatori, ma anche della quotatissima Ilaria Latini, rendono apprezzabilissimo questo anime, dove le

Ed ecco a voi la famiglia Natsume al gran completo (più qualche estraneo...)

compagni sono talmente stupidi da non capire che è un robot, e la portano in trionfo prendendola per un'atleta di livello olimpionico (seee... ce lo vedo un essere umano calciare un affare da due tonnellate a tre chilometri di distanza NdZelig).
Se questa prima puntata vi è sembrata stupida è solo perché non avete ancora visto le altre. Le avventure della piccola Nuku proseguono tra gare di karaoke, gite al mare e topi (topA, prego! Sono una femminuccia, io! NdMiChiMichi) intergalattici. Ci sono solo pochi elementi in comune a tutti gli episodi: qualche amico di Nuku in pericolo a causa della Mishima che, più o meno volontariamente, crea dei casini grandiosi; l'intervento di Nuku; il robot di turno che, sconfitto, precipita in testa ad Akiko e alle sue assistenti, che in questa serie ricordano tanto (ma tanto) lo sfortunatoTrio Dronio di Yattaman.
Dicevo prima che la serie è indirizzata a un pubblico di bambini (Ehi, a me ha fatto ridere... NdZelig). Le trame degli episodi sono molto semplici, ogni dieci secondi compare un sottotitolo per presentare un personaggio (che già era stato presentato una dozzina di volte) o spiegare una situazione, i comprimari sono caratterizzati all'eccesso, fino a diventare delle semplici macchiette. E proprio qui sta il bello, quello che normalmente sarebbe un punto debole diventa all'improvviso un punto di forza, e noi ci troviamo davanti una galleria di caratteri "impossibili", primi fra tutti i compagni di classe di Nuku.
Il mio mito personale è un pazzo coi capelli tinti che in tutta la serie non parla mai... canta solamente! Che debba dire "buongiorno e buonasera", "scappiamo" o "l'arcotangente della radice ennesima di un cavolo fritto equivale a N+Kappa² fratto le mutande di mia nonna" lo fa sempre cantando e suonando la chitarra, sempre sulla stessa base musicale. Poi c'è la ricca e altezzosa Shirakaba, che del tutto involontaria-

voci rivestono un ruolo di primaria importanza. Ritornando ai disegni, il character design è Yuji Moriyama, che ha anche diretto il primo episodio; mentre a Takada viene affidata la sceneggiatura nonchè la supervisione generale dell'opera. Per quanto riguarda le musiche, a parte le sigle di apertura e chiusura, assistiamo ad un ritornello riprodotto per tutta la durata degli OAV: un tormento! Per il resto, devo dire che il personaggio al quale mi sono affezionato di più è Arisa: una vera psicopatica sul campo di battaglia (provate ad osservarla alla guida di un elicottero: per poco non sbava!) che si trasforma nel più sottomesso dei servi, in presenza della sua padrona Akiko... un camaleonte. Certo, la vicedirettrice non è da meno: consentire un uso non autorizzato dalle alte sfere (in breve, suo padre) di un esoscheletro potenziato (disattivato poi da Nuku Nuku con un tremendo supplex degno di una campionessa di catch) per calmare il suo ossessivo attaccamento al figlio mi pare un po' eccessivo e forse un po' costoso... ma che ce vuo' fa', sarà l'affetto... Il secondo episodio getta le sue fondamenta su una scommessa: Kyusaku ha intenzione di far trascorrere a suo figlio ed ad una sua compagna di classe una giornata al mare, così ne discute pacificamente con la moglie (come dite, è la stessa che nel l'episodio precedente li aveva fatti braccare? Ma ceeerto, solo che adesso ha abbandonato l'uso della mera coercizione...), che nega a pieno fiato l'assenso alla gita: il mare è un luogo pericolosissimo (non ha tutti i torti, dopo ciò che ho visto galleggiare l'estate scorsa: roba da "Tales from the Crypt"!) e non adatto alla sua fragilissima creatura (i figli so' piezz' 'e core!!!). Da ciò l'avvertimento: se Ryunosuke si farà un solo graffio lo riporterà nella sua casa (esagerata, eppure bastava chiedere l'affidamento al giudice!). Lo scienziato, molto saggiamente, fa accompagnare suo figlio e la sua amichetta da Nuku Nuku, la quale applica egregiamente la sua forza e agilità ad un improbabile side-car a pedali... Così, sconfitte le due agguerritissime impiegate, distrutto un robot-polpo, liberata l'amica di Ryunosuke dal controllo ipnotico impostole per convincere l'amico a ritornare dalla mamma ed affondato il suo lussuosissimo e proporzionalmente costoso yacht, Nuku Nuku riporta la quiete in casa Natsume. Cala il sipario... Nuku Nuku è la classi-

mente Nuku chiama sempre "ShiraBAKA" ("baka" significa stupido); la capoclasse con fischietto incorporato, capace di dirigere perfino le feroci casalinghe che puntano alle offerte speciali; la secchiona che legge sempre, non fa NIENTE altro; il professore imbranato; e poi parecchi altri, che sarebbe lungo e noioso elencare in questa sede.
Sempre parlando di personaggi strambi non posso dimenticare di citare il consiglio d'amministrazione della Mishima: a partire dal presidente fino alle assistenti di Akiko, indossano tutti dei costumi che le identificano immediatamente come i "cattivi" della situazione, e parlano delle nuove strategie di mercato come fossero piani per la conquista del mondo (tranne quando discutono effettivamente di come conquistare il mondo, e sembra che parlino di una strategia di mercato... no, no, scherzavo!).
I disegni ricordano molto lo stile inizio anni '90 degli OAV, pur essendo un po' meno tondeggianti, seguendo lo stile in voga in questa fine di millennio. I colori sono belli, puliti e molti vivaci, per essere graditi al pubblico giovane cui sono rivolti. Le animazioni sono nella norma per una serie TV di budget medio-basso, solo qualche volta tentennano un pochino... Per il resto Nuku Nuku si colloca nella norma, è senza infamia (Non è vero! Non è vero! Mi ha fatto ridere! NdZelig) e senza lode. Non fosse per i titoli giapponesi che appaiono in sovrimpressione con una frequenza allarmante sarebbe perfetta per il pomeriggio di Canale5.
Più che sulla trama, questa serie punta tutto sulla fama del suo predecessore, sulla simpatia dei personaggi e sulle gag comiche. Proprio riguardo a queste ultime ho un appunto da fare: per evidenziare le proprie origini, alcune scene (tipo Nuku che prende Ryun sottobraccio e lo trasporta a scuola di peso a velocità supersonica) sono state riprese quasi senza differenze, e ripetute in più episodi. Ma se una scena è divertente la prima volta, la seconda lo sarà di meno, e la 25esima

ca videocassetta “da pizza”, nel senso che offre un ottimo momento di svago, nonché un buon pretesto per ingozzarsi la sera.

Antonio Vittozzi

La pagella

Animazioni	7
Disegni	7
Musiche	4
Trama	6
Regia	6
Doppiaggio	9

avrà decisamente rotto! Un pizzico di originalità in più non avrebbe di certo guastato...
In conclusione non posso che bollare la serie come appena sufficiente, con alcune punte interessanti ma troppo poche per farne un buon cartone. Certo è però che in TV schifo non mi farebbe... ma non ne comprerei mai le cassette.

Claudio "Totoro" Alviggi

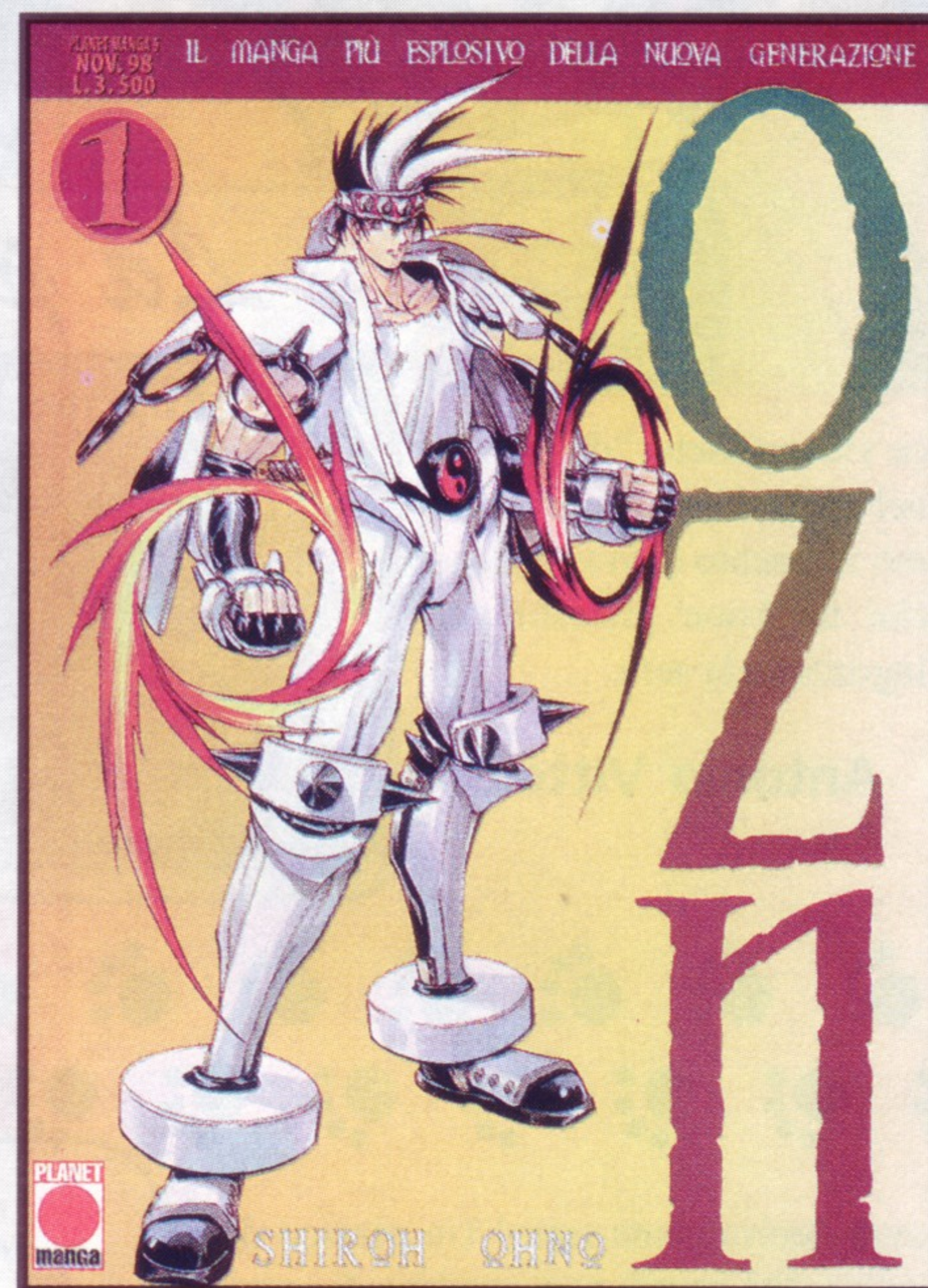
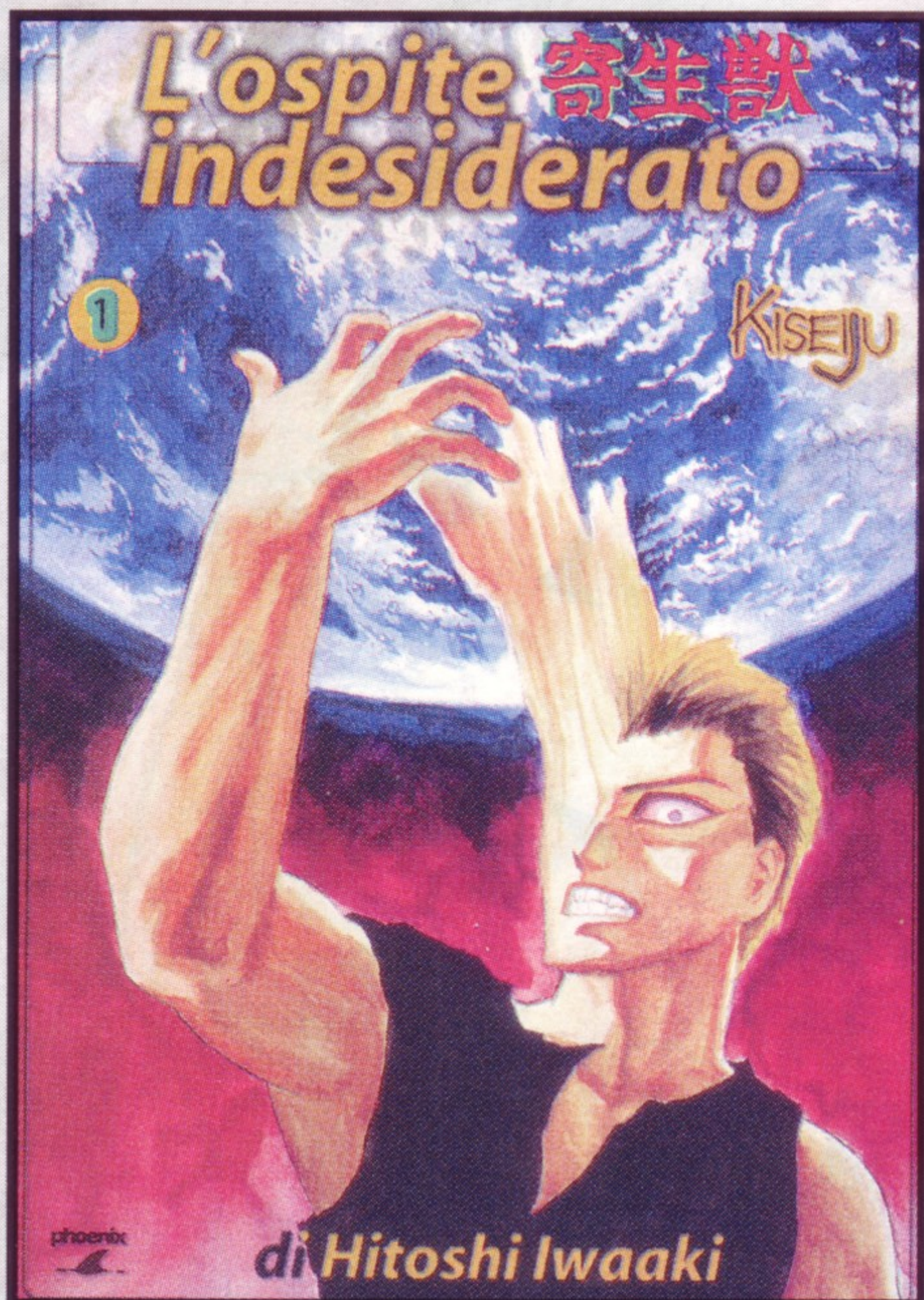
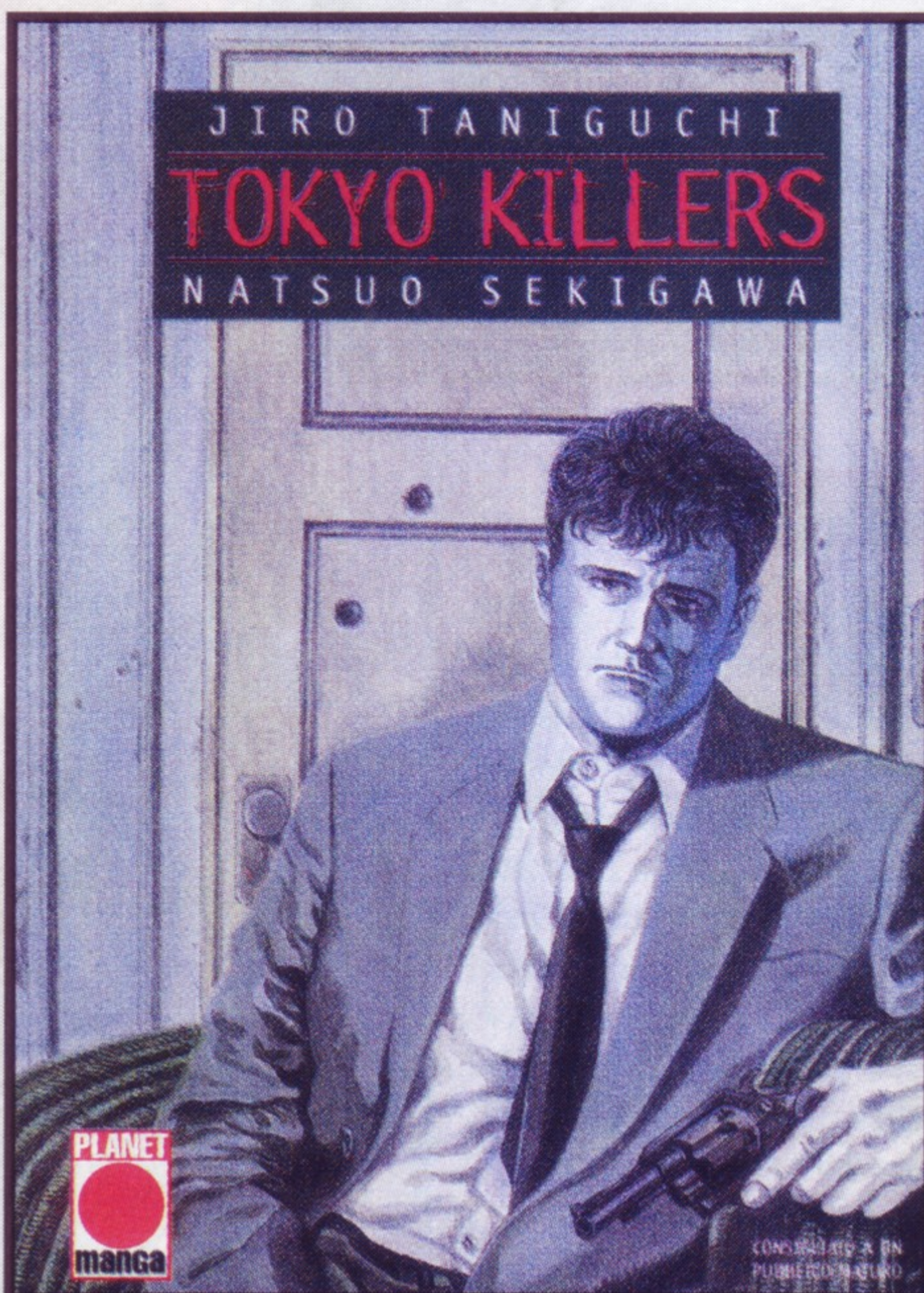
La pagella

Animazioni	6
Disegni	6
Musiche	5
Trama	4
Regia	5
Doppiaggio	-

Nuku VS Nuku: il confronto!

La serie TV di Nuku Nuku potrà forse essere gradevole per i più giovani e per chi ad un cartone non chiede nient’altro che una mezz’oretta di divertimento senza pensieri, ma per i miei gusti sa di poco, anzi è proprio stupida! (mi ha fatto ridere, mi ha fatto ridere! NdZelig) Mi sento di consigliarla solo a chi non può vivere senza Nuku e agli amanti delle gatte in genere (Miaaaoooo... NdUby), per tutti gli altri ci sono in giro cose decisamente migliori. Gli OAV di qualche anno fa erano divertenti e innovativi, ma la serie odierna ha perso quelle caratteristiche di freschezza e originalità, riducendosi a una pura operazione commerciale per sfruttare il successo acquisito in passato. Anche a livello di disegni e animazioni, gli OAV erano una buona spanna al di sopra. L’unico punto a favore della serie TV sono le numerosissime citazioni presenti. Magari potranno piacere i personaggi nuovi (NO! NdAV) o il design più moderno, ma per noi l’unica e vera Nuku Nuku rimane quella degli OAV.

M.I.B.
manga in black

Stagione bollente per i mangadipendenti all'ultimo stadio! Giriamo l'angolo e troviamo la Dynamic Italia che ha deciso di sbullonarci l'equilibrio gastrico con "Il destino di Kakugo", dove uno studente erede di una crudelissima arte marziale deve vedersela con esseri mostruosi in un devastato futuro prossimo. Ottima confezione, come da tradizione Dynamic. Un manga durissimo, con un protagonista fascistissimo e ottusissimo, il tutto permeato da una cappa di notevole psicopatia. Consigliato ai meno impressionabili.
Svoltiamo a sinistra evitando il tombino aperto da cloaca-man, e a 100 metri troviamo **Kiseiju - L'ospite indesiderato**, edito dalla Phoenix e disegnato da Hitoshi Iwaaki. E' la storia di un'invasione di alieni che si impadroniscono dei corpi terrestri e si cibano dei propri simili non contagiati. Graficamente mediocre (sembra un incrocio tra Go Nagai e Diabolik), si riscatta parzialmente con la trama, che vede protagonista un ragazzo, entrato in simbiosi con un alieno, combattere contro gli alieni "puri". In pratica una sorta di Devilman con qualche cartuccia in meno...
Entri in un bar, guardi di sott'occhio la cassiera e le chiedi il numero di telefono e indicazioni per il porto. Corri senza guardarti indietro e ti tuffi nel solito mare di novità targate Planet Manga (sembra un messaggio promozionale... NdMendo).
Rinnovamento grafico per **Manga!** e forte sterzata verso il classico contenitore di fumetti che la pone in diretta concorrenza con Kappa Magazine della Star Comics. Perde così il suo ruolo di "gossip" che la contraddistingueva dalla concorrenza e impoverisce purtroppo il settore. Evidentemente il mercato non è ancora abbastanza vasto da poter assorbire quella formula.
Tra i nuovi manga contenuti segnaliamo il promettente **Japan** di Bronson (sceneggiatore di Hokuto no Ken) e **Miura** (ex calciatore del Genoa. Ehm, no, mi segnalano che è l'autore di un certo "Berserk"...) e i meno interessanti **Lawman** e **Hotshot**.
Qualche perplessità suscitano le testate "Angel Arm" e "Ozn". Il primo, nonostante sia caratterizzato da un ottimo art work e da un prezzo di copertina non proprio basso, denota diverse carenze nell'adattamento dei testi che rende confusa e poco scorrevole la trama (la seconda parte del primo volume è quasi incomprensibile). Per quel che riguarda Ozn, l'ho trovato piuttosto ridicolo. Insomma, un mezzo fesso che ti guarda dall'alto in basso e grida "Io sono il terribile Ozn!" mi ricorda tanto Zagor che grida AYAAAK!. Peccato, perché i disegni meritano ben altra trama...
Sempre per la Planet è in vendita da alcune settimane "Tokyo Killers", un volumone da 17900 lire destinato ad un pubblico più maturo. Caratterizzato da una prima parte a colori, senza dialoghi e con quattordicimila didascalie di ridondante retorica nella peggiore tradizione statunitense, si prende la sua rivincita nelle restanti duecento pagine, molto più leggibili. Parte di quest'opera (Hotel Harbour View) è stata già pubblicata in Italia, qualche anno fa, dalla Play Press. Consigliato agli appassionati del miglior noir.
Prendi il primo traghetto per la Tanzania e, a metà percorso, affondalo e salvati la pellaccia con l'unica scialuppa a disposizione. Dopo tre giorni senza mangiare

Ozn ©Shiro Ono

Kiseiju ©Hitoshi Iwaaki

Tokyo Killers ©Jiro Taniguchi/Natsuo Sekigawa

Samurai ©Takeshi Narumi - Shinichi Hosoma

Ranmaru XXX

Inko Ranmaru è la protagonista indiscussa di questo manga - realizzato dal mitico Haruka Inui, già famoso per "La clinica dell'amore"- ed è una bellissima insegnante di Sanità e responsabile di classe di un liceo. Tutto questo sembra piuttosto strano perchè nelle scuole italiane questi ruoli non esistono. I suoi compiti consistono nel lavorare nell'infermeria scolastica e nell'occuparsi degli alunni a lei assegnati, prepararli nella scelta dell'università, consigliarli e, in questo caso specifico, favorire il loro rapporto con i sentimenti e... col sesso, of course. Seguono, poi, tutta una serie di personaggi-stereotipo che fanno da degna cornice alla nostra professoressa: gli altri docenti, tra cui il simpaticissimo vicepreside scandalizzato dal suo comportamento, i suoi alunni (dal masochista Miya Kabashima a Rumi Amatsuka, l'unica che cerca di mantenere un minimo di contegno e di contenere l'esuberante Ranmaru), le teppistelle dalla scorza dura e dal cuore tenero e molti altri ancora. Tra i grandi meriti dell'autore c'è la straordinaria capacità di permeare ogni sua opera (a cominciare dal già citato e quasi hard "La clinica dell'amore") con un velo di ironia, distribuito con cura e tempistica perfetta sull'onnipresente umorismo. Ogni tanto si ha quasi l'impressione che Inui sia al tuo fianco a guardarti con un sorrisetto beffardo stampato sul volto, complice e derisore al tempo stesso. Tecnicamente, poi, ha migliorato molto il suo stile rendendolo più pulito e moderno, sicuramente molto commerciale. Tra l'altro, la versione italiana, targata Play Press, si avvale di un'ottima sezione di redazionali, di un concorso di cosplay, di uno spazio dedicato alla posta e di un adattamento dei testi che definire geniale sarebbe un insulto (E il sublime adattamento grafico? NdMendo). Ehm... l'ho curato io. Comunque, al di là dei biechi interessi personali, il mio consiglio è di acquistare almeno il primo numero, anche se non si è molto interessati al genere, perchè la scuola è un argomento che - per quanto, in alcuni casi, odiato - è stato (oppure è...) alla base della nostra adolescenza e qui viene trattato con leggerezza solo in apparenza. Alcuni episodi di questo manga potrebbero perfino portarvi alla mente dei simpatici ricordi, come è capitato a me...ahh, la mia prof di filosofia...

Ranmaru XXX ©Haruka Inui

conclusione del nostro viaggio. Cento passi in direzione del Tempio del Babbuino cavalcato dal Topo e superamento delle crudelissime trappole dei Bonzi dal Sedere Arrossato. Ora ci sei davanti, scava. Hai dimenticato di portare la vanga e le tue mani sono ridotte a miseri moncherini ma non importa: con i denti apri il baule e vieni investito da un fascio di luce e da uno sciame di vespe-tigre. Ma con l'unico occhio che ti è rimasto puoi finalmente ammirarlo: il primo meraviglioso volumetto di RANMARU XXX.

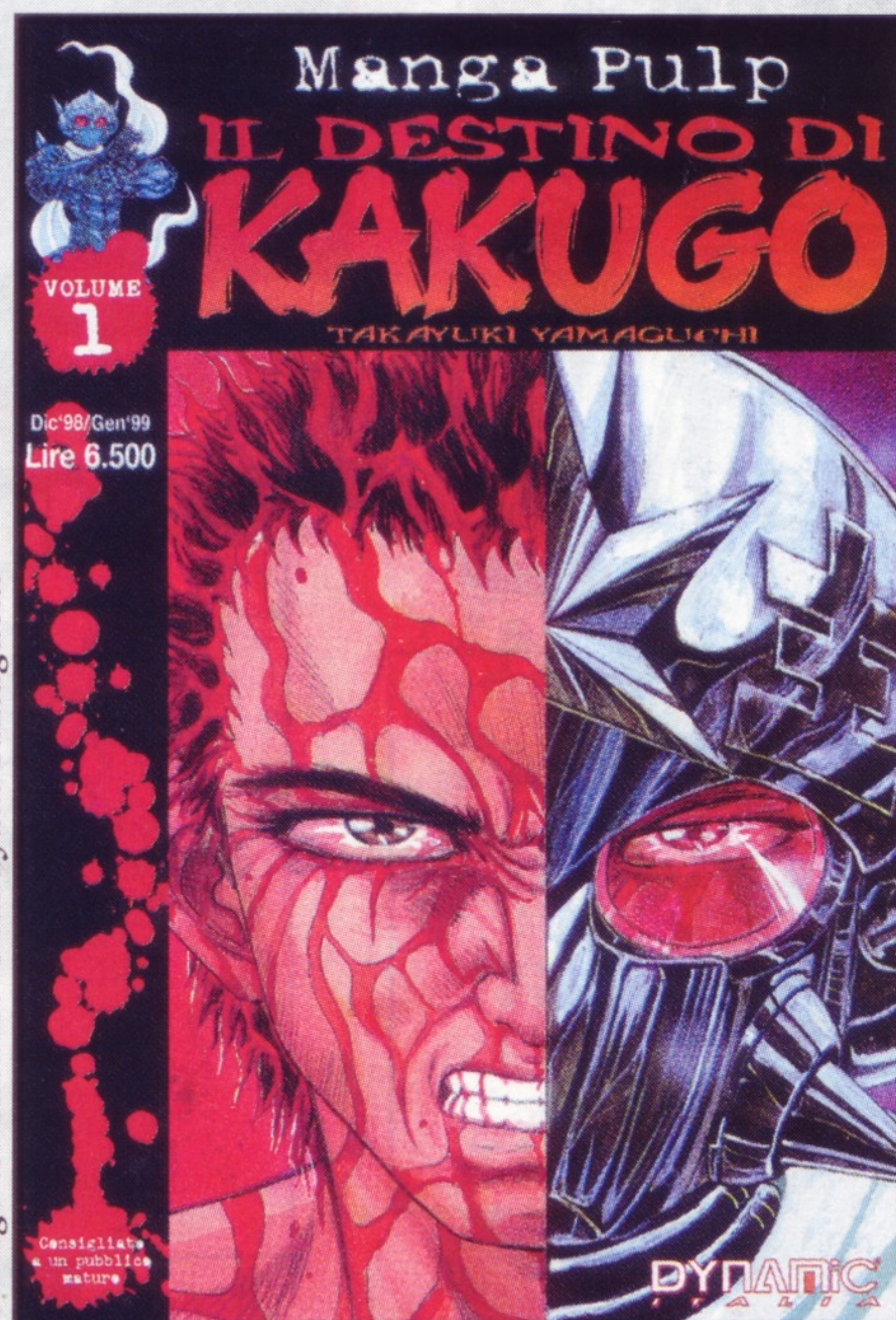
Emanuele "Zelig" Carbone

Top Ten

1° ....Express - Star Comics
2° .Ranma 1/2-Maison Ikkoku - Star Comics
3° ......Marmelade Boy - Planet Manga
4° ....City Hunter - Star Comics
5° ....Slam Dunk - Planet Manga
6° ....Bastard!! - Planet Manga
7° ....B'tX - Star Comics
8° ....Ozn - Planet Manga
9° ....Noritaka - Comic Art
10° ....Lamù - Star Comics

Dati raccolti presso: Casa del Fumetto, Via Nais 19/29, Roma, Tel. 06-39749003 e Star Shop Distribuzione, Via dell'acciaio 9, Zone in.le Ponte Felcino (PG), Tel. 075-6919931

Angel Arm ©Yu Kinutani

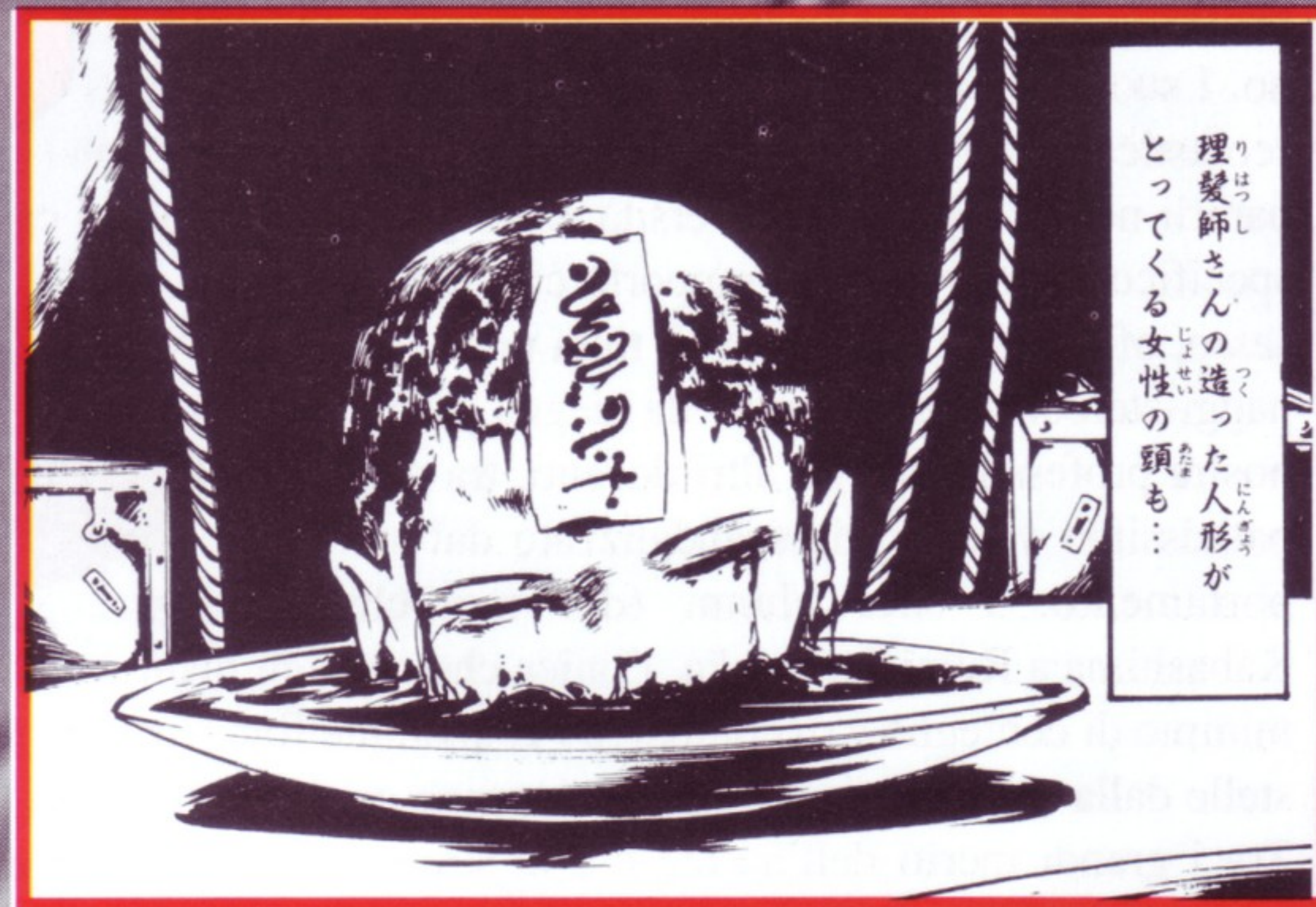
né bere, vedrai apparire davanti a te "Samurai", l'ultimo nato della Edipериodici/Jade (quelli, per intenderci, di Super Shen e X). La copertina non lo lascia intendere ma trattasi di un divertente pornaz... ehm, erotico pieno zeppo di combattimenti. Niente di esaltante ma sicuramente molto scorrevole nella trama. Per tutti quelli che sono sprovvisti di microscopio a scansione a fascio di elettroni, segnalo la presenza in copertina del divieto di lettura ai minori di 14 anni.
Insomma, di novità ne abbiamo a iosa, ma i meravigliosi tempi di Kenshiro, Video Girl Ai e Dragonball sembrano ormai lontani. Tempi in cui per quattordici giorni si viveva in uno stato di morte apparente per poi risorgere il quindicesimo, divorare in due minuti l'ultimo volumetto di Nappa & soci e, arrivati all'ultima pagina, odiare il mondo perchè era GIA' FINITO. Ma non disperiamoci, abbiamo ancora **Berserk** e **Slam Dunk**, gli ultimi manga giunti in Italia che provocano assuefazione e dipendenza. Sarebbe molto interessante, suppongo, intavolare una discussione sulla qualità intrinseca di alcuni di questi, ma generalmente si finisce col fare antipatici paragoni del tipo: Dragonball VS Rough o Jojo VS Oh, mia Dea! che alla fine non hanno alcun significato. La domanda da porsi, in realtà, dovrebbe essere pressappoco questa: che cosa vuoi veramente da un manga?
E in compagnia di quest'amletico interrogativo, a cui tenteremo di dare una risposta nei prossimi numeri (sempre che prima non venga licenziato...), tocchiamo terra. Siamo finalmente arrivati alla

Kakugo no susume ©Takayuki Yamaguchi

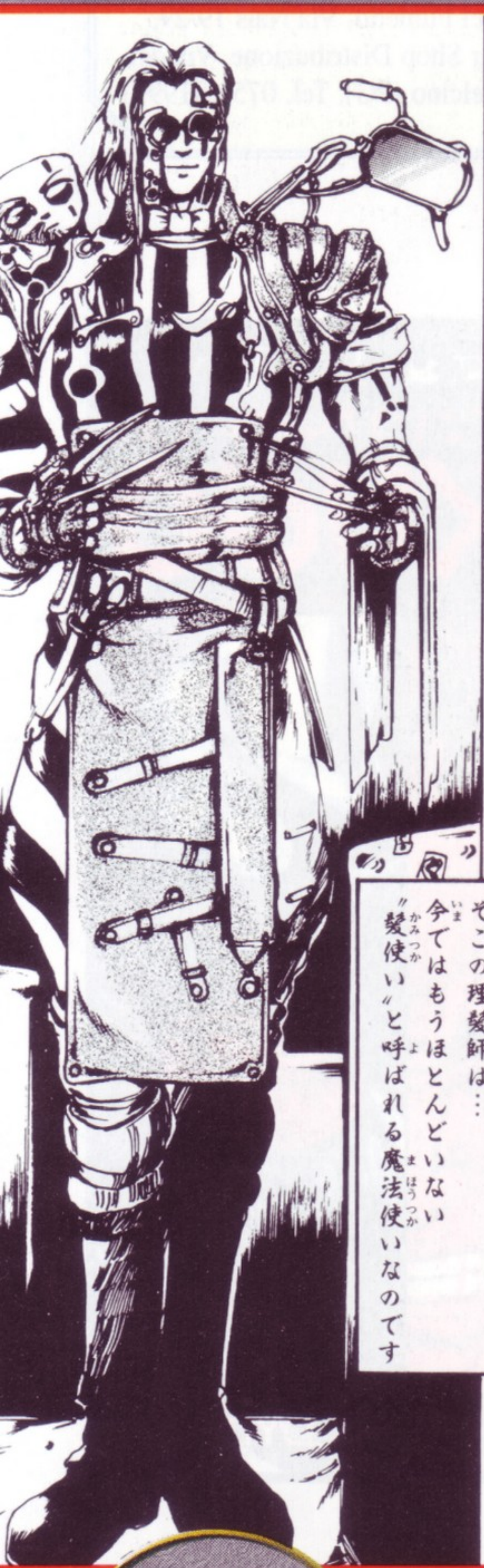
Ko - Ryo - Kan

Quando, fra i 35 chili di manga datici dal nostro editore per la selezione delle pubblicazioni future, ho visto Ko-Ryo-Kan, l'ho subito proposto, ma i colleghi mi hanno gentilmente convinto, randelli alla mano, che un'impresa del genere sarebbe stata poco igienica. In effetti non posso dar loro torto, l'autore deve avere qualche SERIO problema (per me dovrebbero impiccarlo! NdMendo). Tra squartamenti, cannibalismo e altre cosette poco piacevoli, questo manga raggiunge punte di cattivo gusto mai viste prima in un fumetto, al confronto Kakugo sembra Heidi (ma il campione incontrastato della categoria "facciamoci male" è e rimane il necrofilo film "Necromantic" NdZelig). Tanto per fare un paio d'esempi, c'è un tipo che smembra una ragazza e la "rimonta" in forma di chitarra elettrica, e dopo averne accordato le urla di dolore... la suona! Se non me la censurano dovrebbe esserci un'immagine...

Oppure potrei parlarvi di quel simpatico apparecchietto che se ne va in giro a rubare l'anima alla gente, anima che poi verrà usata come colore per dipingere un quadro vivente che si nutre di carne umana (ma che schifo è?!? NdUby).

Se avete lo stomaco forte e siete arrivati a leggere fin qui, vi dico che sto parlando di un manga in volume unico (spero che l'autore non voglia disegnarne un seguito) di Yasuhiro Moriki, datato 1995. La storia in pratica non c'è, l'autore si limita ad illustrare alcuni "momenti di vita quotidiana" in un castello degli orrori, che se non fosse per il cattivo gusto potrebbe far invidia alla famiglia Addams.

Certo, devo ammettere che l'autore ha un talento visionario fuori dal comune. In diversi punti mi ricorda un po' Edward manidiforbice, mentre per altri versi sembra un Hellraiser su carta. A dir la verità non so perché mi abbia attirato così tanto, considerato anche che a tutti gli altri in redazione ha fatto davvero schifo. Ok che a me piace parecchio il genere horror (non per niente trovo che il miglior manga al momento in edicola sia il bellissimo Ushio e Tora, chi non lo legge dovrebbe almeno dargli un'occhiata), ma il cattivo gusto resta sempre cattivo gusto. Bah...

Per quanto riguarda il disegno, come potete vedere dalle foto l'utilizzo dei retini è piuttosto limitato, preferendo a questi il vigore di una forte inchiostratura e del chiaroscuro. Ora sento le ambulanze che si avvicinano, corro a bruciare il volumetto prima che sia troppo tardi...

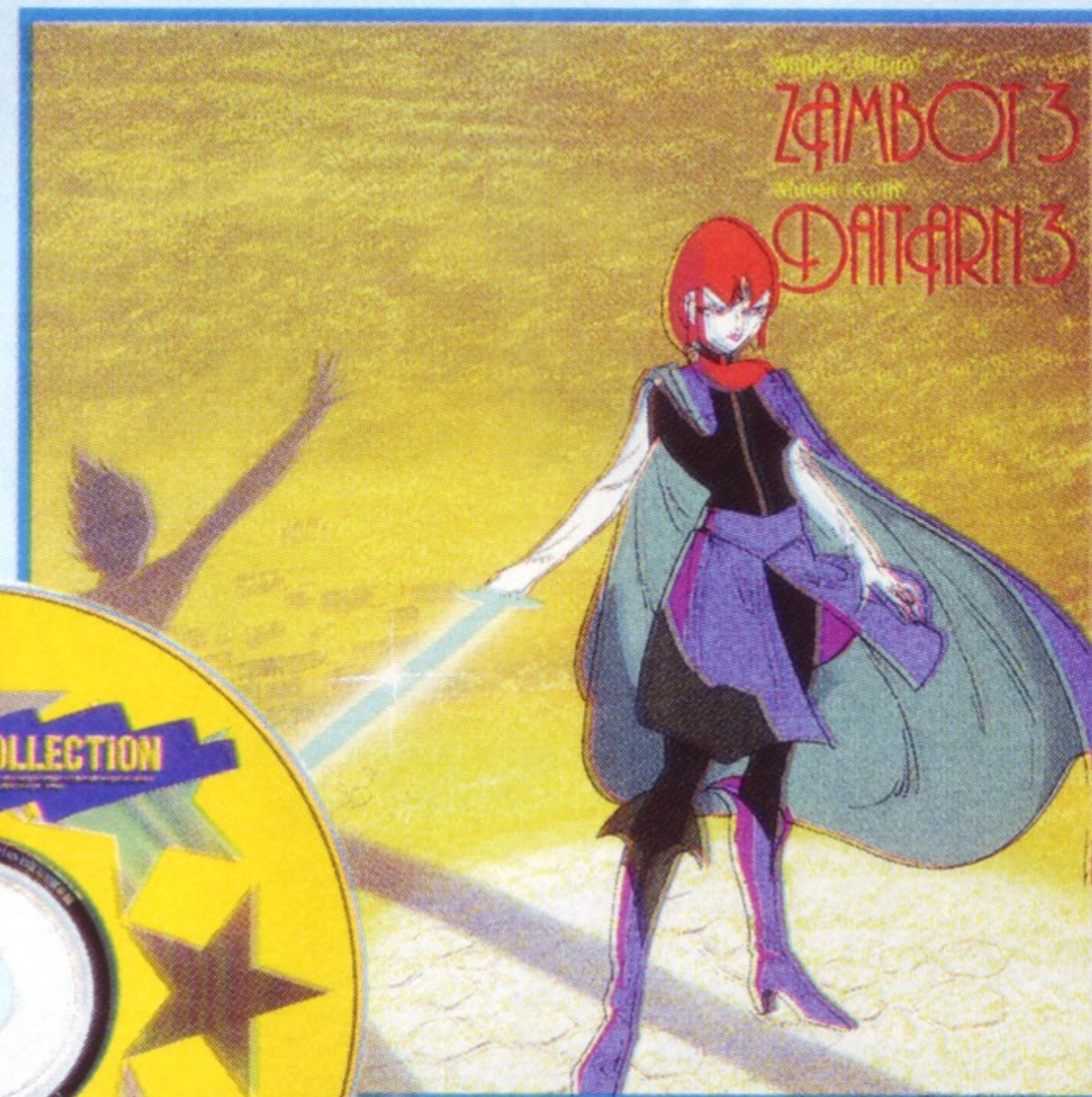
Claudio "Totoro" Alviggi

soundtrack

Zambot 3 & Daitarn 3 ©Sotsu Agency/Sunrise

Za Za Za ZAZA, Za Za Za ZAZA!!! E non mi dite che non avete mai ascoltato questa trascinante sigla! Zambot 3, ahimé, è il robottone che meno ho apprezzato nei favolosi anni '70/80 (a quei tempi preferivo Gaiking, Astrorobot (che fregatura il finale: peggio persino di questo che sto commentando!) e God Sigma. Ma come, mi direte, e i mostri sacri di Go Nagai? Quelli me li rigusto in Wide Screen, of course (anche se ebbi, in un remoto passato, il cu...o di vedere al cinema parrocchiale per... 500 lire "Gli Ufo Robot contro gli Invasori Spaziali"!). Ma non mi voglio dilungare troppo in commentini & gridolini d'approvazione: le vecchie serie robotiche sono comuni e celebri a tutti noi per le edizioni musicali che Riccardo Zara e i Cavalieri del Re ci hanno tramandato fino a oggi (non sono più sigle, ormai sono inni!).

Sopravvivono solo alcune eccezioni, come le sigle della seconda serie di Ken il Guerriero, Hurricane Polimar, Kyashan e sparuti altri, tra i quali il recensendo CD di Zambot 3 e Daitarn 3. Non posso certo denigrare un mito, quindi sarò, come sempre, equo ed imparziale: la prima traccia è del suindicato Zambot: composta da Takeo Watanabe, è ciò che più si avvicina ai ritmi sessantottini (abbondanza di chitarre, Wa-Wa jimihendrixiani e cori alla spaghetti-western, Yeah!). Il secondo pezzo, per chi non abbia cognizione della serie, potrebbe sembrare un po' bruttino (impropriamente detto); come dire: o si ama o si odia; infatti sono "variazioni al tema" (abusate per tutta la serie), che a me, francamente, non ispirano soavi pensieri. La terza è troppo patetica: c'è un duo hammond-tromba, che infonderebbe malinconia anche ad un Ed Gilliam (Chi sa chi è o "cosa" è?). In compenso dopo sembrano aggiungere qualcosa in più: e sì, mi mancavano archi e pianoforte, ma per il resto è tutto identico (Niente male!). Alla quarta traccia ho avuto un Deja-vu: mi è sembrato di ascoltare la sigla di "Star Trek"! Nooo, sarà stata la peperonata di stanotte... Il quinto pezzo è bello deciso nel ritmo iniziale, peccato che continui ad essere una riedizione della sigla d'apertura (che fantasia, credo che neanche Mike Oldfield avrebbe usato tanti strumenti per uno stesso pezzo!). Alla settima traccia (l'ultima di Zambot -sigh!-) assistiamo all'esecuzione canora di un discreto interprete nel secondo vocal di questo mezzo CD dedicato a Zambot, molto accorato, direi; certo non è Bocelli, ma...

Ma ormai siamo dentro ad un'altra produzione Sunrise che continua, imperterrita, a proporre il numero 3 (Anche Dante lo diceva: è il numero perfetto!): ebbene sì, sto parlando di "Daitarn 3", simpaticissimo robottone creato dalle matite di Yoshikazu Yasuhiko (detto "Yas"!) che, ad onor della giustizia, viene celebrato meglio nella edizione italiana cantata dai Micronauti, senza togliere però l'impegno (tipicamente giapponese) versato nella realizzazione di questo compact. La nona traccia mi ricorda un po' la 1ª serie di Lupin, con i suoi ritmi scanzonati. Decima traccia (Comander): anche se non si assiste alla visione delle immagini accompagnate da questo pezzo, si sa per certo che si tratta del "Tema del Meganoide"; seguono ritmi "militari" accompagnanti battaglie più o meno aspre... L'undicesima traccia può rimandare ad una fusione di stili tra "Abraxas" di Santana e la sigla di "Spazio 1999" (un improbabile innesto, Aaargh!). La dodicesima, tipicamente ritmata, offre sparute esecuzioni al flauto, mentre la 13ª (di nuovo, porta sfiga!) riprende il motivo iniziale, mescolandolo per bene con gli altri, e qui incominciamo a dubitare della fantasia e creatività dell'autore (forse era stanco...), perchè la prima parte della traccia successiva non è migliore. D'accordo, in seguito si riprende, ma temo che, per difendere i nervi di qualcuno, dovrò consigliare di saltare entrambe a piè pari.

L'ultima traccia (sedicesima), per me vale quanto l'intero CD: è troppo incredibile per passare inascoltata! Sembra un incrocio tra un tango e un Cha Cha Cha... Grande! Adesso tocca a chi riuscirà a procurarselo, giudicare se questo compact merita di essere collocato nell'Olimpo della collezione di Macross, Ken, Please Save my Earth, etc... etc... (Come, non conoscete gli "Etc... Etc..."? Cantavano "Blue Moon"!), oppure essere testati aerodinamicamente dal balcone di casa. Come vi ho già detto, è un CD che o si odia o si ama, senza mezze misure. Come dite? E' uscito in Italia per la Yamato? Allora adesso tocca a voi!!!

Antonio Vittozzi

L'emblema di Roto

45 minuti
34.900 Lire
Yamato

Per questa videocassetta non posso esprimere che lodi ed elogi. Infatti "Dragon Quest - L'Emblema di Roto" ci fornisce degli aneddoti ignorati dalla omonima serie cartacea (peraltro piuttosto pesante da seguire), disegnata da Kamui Fujiwara su soggetto di Chiaki Kawamata. L'OAV apre su uno spaccato della gioventù del prode rampollo dei Roto, Arus, che sovente dimostrava un'incapacità con pochi eguali nell'arte negromantica, nonchè nel destreggiarsi con l'arma bianca. Per questo si è trovato puntualmente oggetto (e soggetto NdMendo) di scherni e derisioni degli altri bambini del villaggio e, in particolar modo, di Kira, che soleva definirlo addirittura un "vermollo". Un giorno, però, il nostro Eroe troverà l'occasione per riscattarsi, dando finalmente prova del suo coraggio e della sua abilità nascosta, liberando il "Piccolo Popolo" (una comunità di minuscoli elfi) dalla malefica presenza di una pianta ameboide, un parassita che si alimenta della vita di tutti gli organismi vegetali (e non solo, talvolta!) che si trovano nelle sue immediate vicinanze, per mezzo dell'emissione delle sue spore velenose.

Antonio Vittozzi

©K.Fujiwara/C.Kawamata/Enix - Shochiku - Nippon Animation

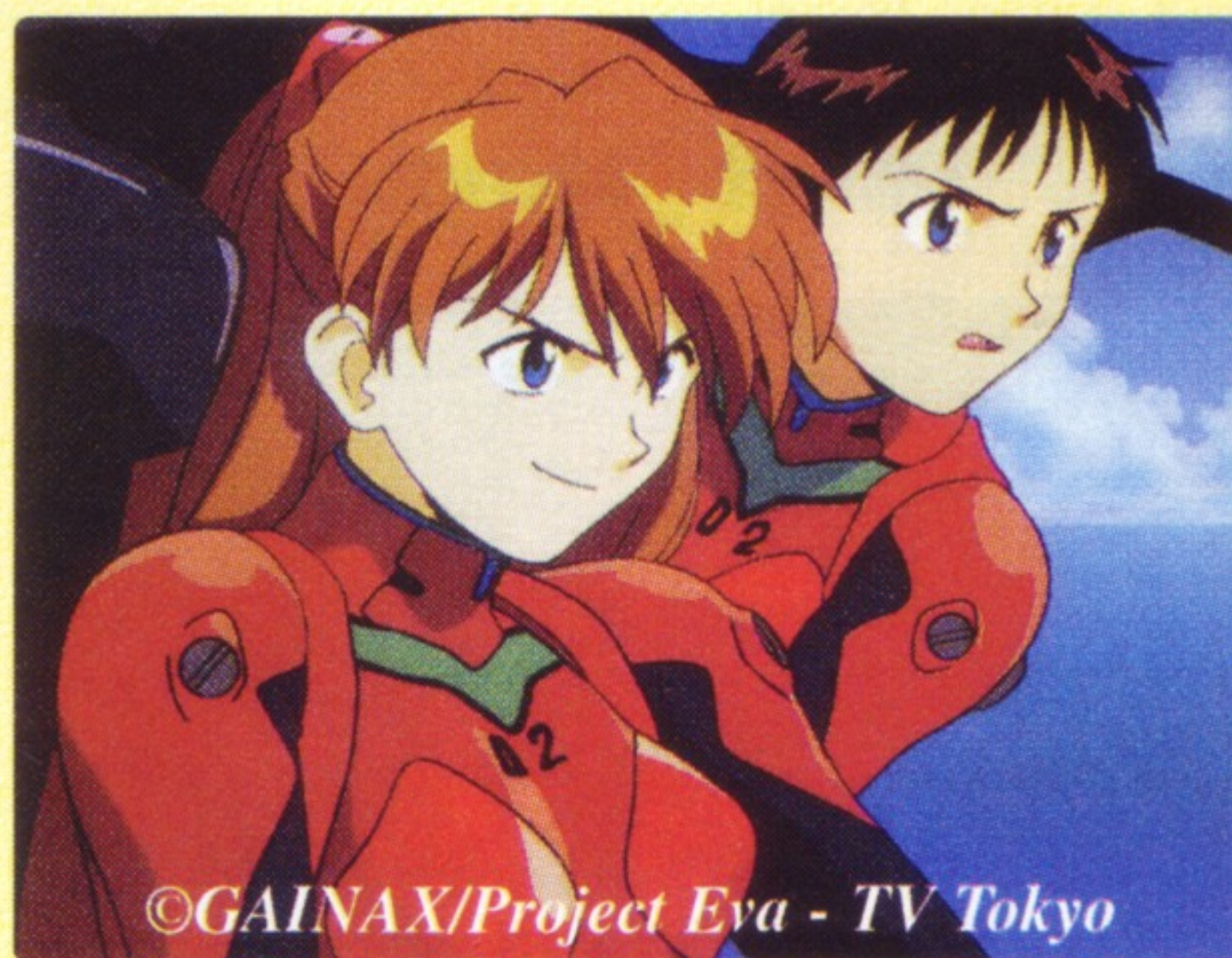
Questo quanto è, più o meno, narrato nei 45 minuti di questo anime, edito dalla Yamato Video. Tecnicamente devo ammettere che mi ha sorpreso: mai, fino ad ora, avevo trovato un siffatto gioiello d'animazione compresso in un tempo così ridotto. Le animazioni fluide ed i disegni, curati rispettivamente da Atsushi Yamagata e Yoshimitsu Ohashi, ti fanno dimenticare le brutture della controparte manga, appassionandoti non poco. La regia è, invece, di Tsukasa Sunaga (che ha contribuito anche alla sceneggiatura), il quale riesce a renderci davvero partecipi della sua opera. Anche le musiche di Kaoru Wada rendono apprezzabilissimo questa videocassetta, che può trovare benissimo il suo spazio tra "Arion", oppure "Una Tomba per le lucciole". Un solo grido per me: Urrà!

Giudizio Globale: ●●●●●

Evangelion 4

60 minuti
39.900 Lire
Dynamic

"Eva, Eva, gioie e dolori di ogni appassionato d'animazione giapponese. Come la nostra illustre progenitrice, è una maliarda tentatrice: si lascia vedere, si concede per cinquanta minuti... e poi ci abbandona, per chissà quando ritornare. Noi strutti e afflitti ci consoliamo con ciò che ci ha lasciato come ricordo: un finto tesserino magnetico, una spiegazione del suo carattere, della sua personalità... ma tutto finisce lì"... e queste erano le ultime righe scritte da un disperato relitto che, per liberarsi del pesante fardello, arrivò all'estremo gesto: disdire la serie dall'abbonamento in fumetteria. Ok, ok, ci ho ricamato e scherzato un po' su! Ma resta il fatto che le uscite (al ritmo di due episodi per cassetta) della serie di Neon Genesis Evangelion (nome in codice EVA) vengono rilasciate col contagocce (in realtà ci sono anche Borgman e Dragonar, ma per i ritardi nessuno ne fa una tragedia...)(E per cento pipe, c'è anche GIANT ROBOT!!! NdZelig). Per adesso siamo fermi alla quarta cassetta delle tredici previste, e speriamo che nel momento in cui state leggendo sia già uscita la quinta. Questa video è un punto abbastanza significativo nella complessa saga de "la serie che ha sconvolto il Giappone" (cfr. Catalogo Dynamic Aut. Inv. 1998/99): nel primo episodio veniamo a conoscenza di organizzazioni che remano contro l'Agenzia Speciale Nerv, e di come "molto signorilmente" questa si difenda... Nel secondo entra in scena uno dei nuovi protagonisti della vicenda: la rossa Asuka Soryu Langley (di cui trovate un bel po' di immagini nella gallery del CD).

Giovanni "Vacillator" Santucci

©GAINAX/Project Eva - TV Tokyo

Dire che NGE è tecnicamente superbo, con una regia da cardiopalma, colonna sonora esaltante é cosa risaputa. Mi vorrei soffermare, però, su certe scelte degli adattori italiani, in gamba sicuramente, ma che non condivido... Prima: il nome di Asuka viene pronunciato "Asuca" quando in altre produzioni della stessa casa (Street Fighter II Victory) e, specialmente, in Giappone stesso, viene pronunciato "Asca" (e non mi dite che "asca" è cacofonico. Su Asuca si fanno certe battute... NdMendo); poi ci sono delle "cose" che sono bonus e quindi non è il caso di parlarne... non vorrei, solo che tutto ciò porta ad uno spreco di risorse, al punto che potrebbe comportare l'allontanarsi dall'obiettivo primario, cioé l'edizione di Evangelion... Che dire, compratelo ora o fra un anno (in modo da non restarne in astinenza), tanto è lo stesso, ma compratelo assolutamente!

Giudizio Globale: ●●●●●

Maps

60 minuti
39.900 Lire
Dynamic

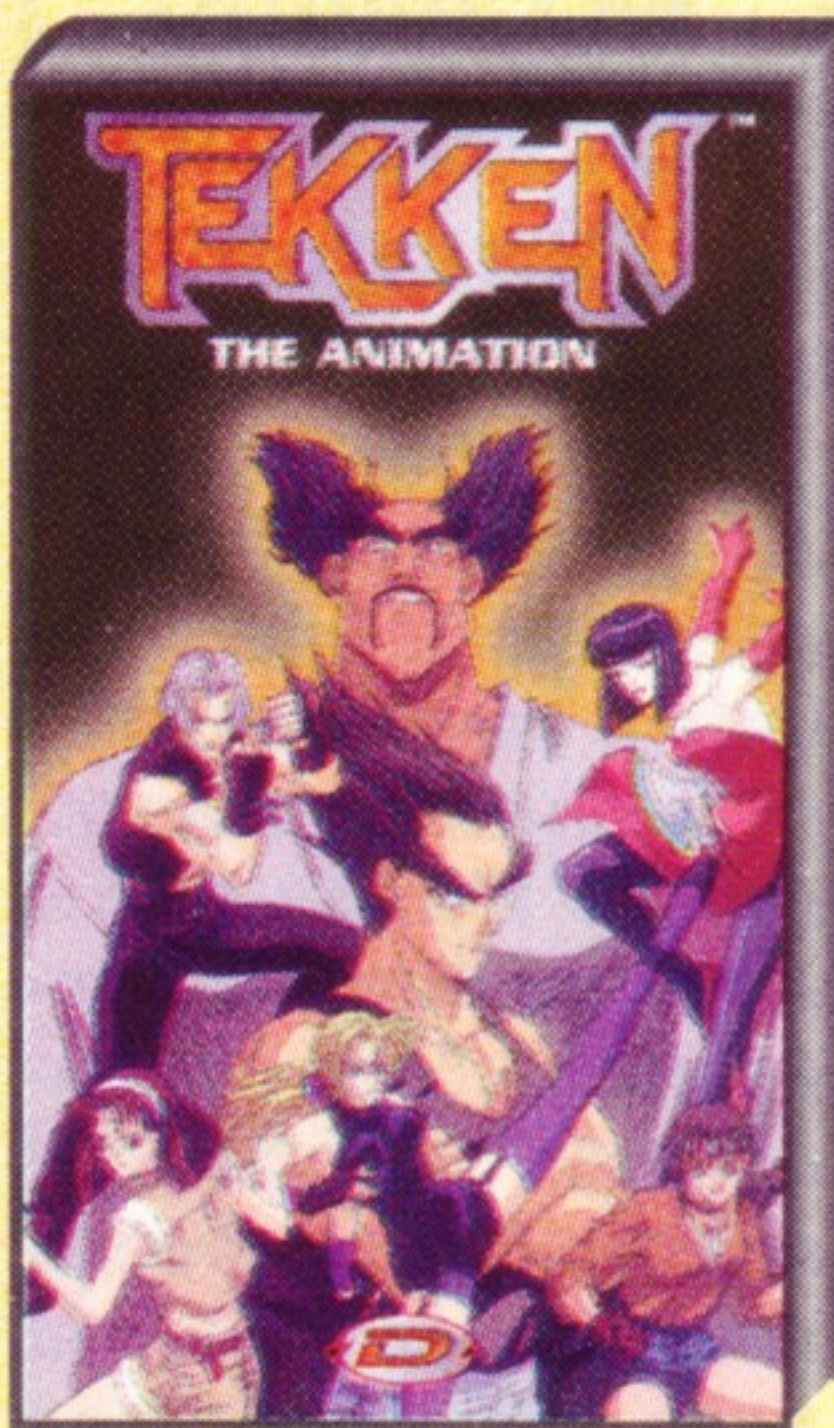
Fino ad ora mai non mi era mai capitato di avere tra le mani un anime tanto orribile: se lo dovessi giudicare con un voto da zero a dieci, mi batterei strenuamente per l'introduzione dei numeri negativi! Non avendo visionato Ai City - la notte dei cloni, non sono in grado di fare paragoni, ma di una cosa sono certo: è da suicidio visionarlo per più di una volta (non è come per i giapponesi, che sono soliti dire riguardo il Fujiyama: "sei pazzo a non averlo scalato nemmeno una volta, lo sei di più se ci sali un'altra volta!")! Succintamente vi posso dire che questa videocassetta, prodotta in Giappone dalla TMS Co. e dalla KSS ed approdata nel Bel Paese per la Dynamic Italia, tratta della ricerca dei frammenti di una mappa di un favoloso - almeno così sembra - tesoro sopra e all'interno della Terra, oltre che negli angoli più remoti dell'intero Universo. E' questo il compito affidato a Leap Mila dal suo creatore prima di esalare l'ultimo respiro. Leap è anche la versione umanizzata - il cuore, come Mila si definisce - di un'astronave che campeggia su Tokyo (la città più minacciata del pianeta!). Sarà l'odiosissimo studente Gen Tokishima, involontario "uomo della mappa", a fornire alla piratessa spaziale il primo tassello di questo puzzle e ad aiutarla poi a recuperarne gli altri. Il tutto è condito da rapimenti di belle fanciulle, battaglie contro altre astronavi, contatti con entità aliene e scontro finale.

Antonio Vittozzi

©Y.Hasegawa/Gakken - KSS - TMS

Tecnicamente devo dire che Maps è coerente: è brutto in ogni suo aspetto (regia, sceneggiatura, musiche, fotografia), ma con una variante: l'adattamento italiano è peggio! Lodo comunque l'impegno dei doppiatori, tra i quali cito solamente Maddalena "Iria" Vadacca, che fanno guadagnare a Maps almeno un "pallino". Mi stupisce anche il fatto che la Gakken, casa editrice ospitante anche belle storie, nonchè favolose tavole, tra le quali anche quelle di Satoshi Urushihara, possa aver prodotto un simile sgorbio di storia! Stendiamo un velo pietoso.

Giudizio Globale: ●●●●●

Tekken

60 minuti
39.900 Lire
Dynamic

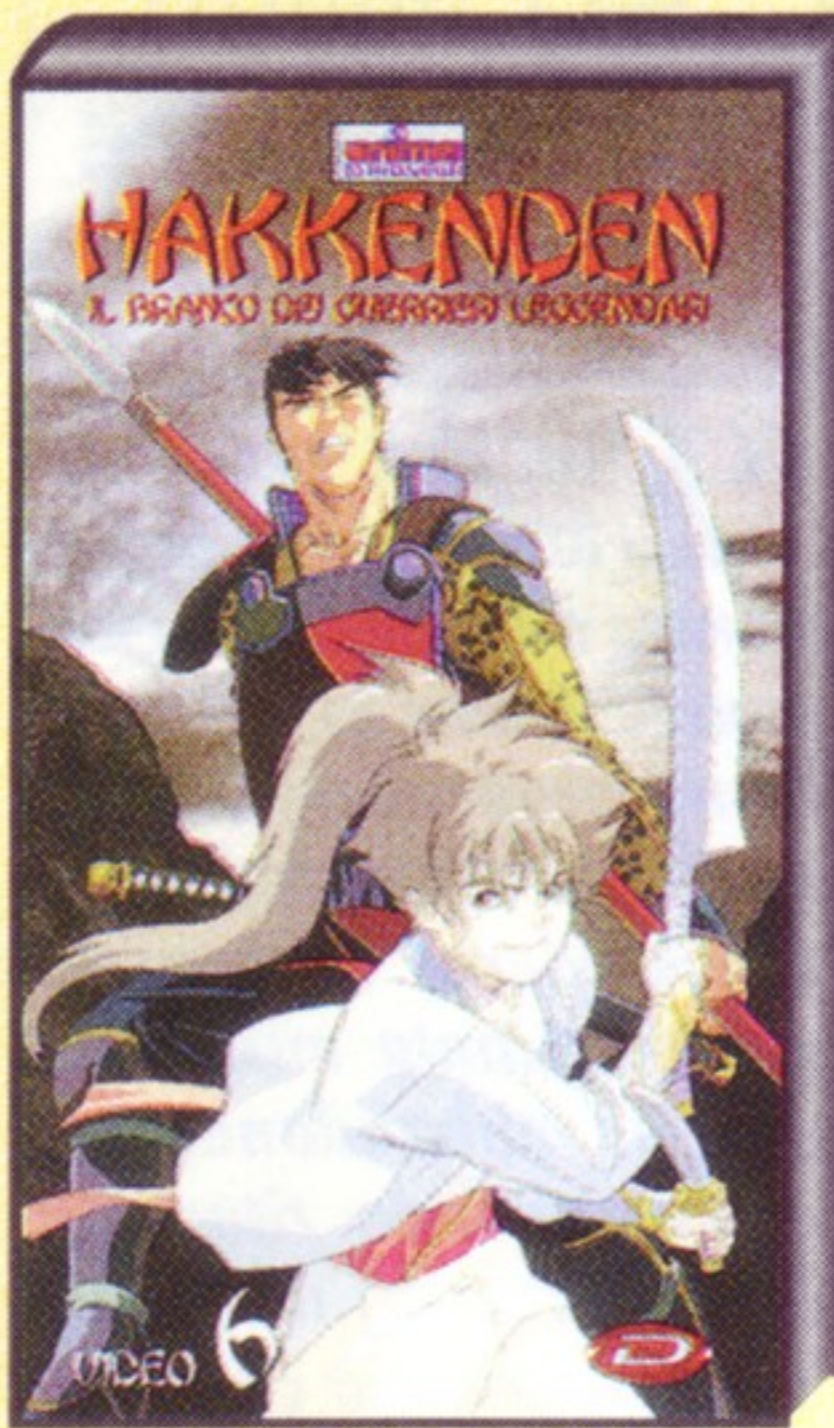
Dopo quasi 16 minuti di trailers presenti all'inizio della video (che palle! Sembrava di guardare un video-catalogo!), inizia il primo di 2 OAV del più gettonato videogioco degli ultimi tempi. La storia è incentrata sul classico torneo che vede, proprio come in Enter the Dragon o nel primo film di Mortal Kombat, i migliori combattenti del pianeta giungere su un'isola ed affrontarsi per vincere il premio di 1 miliardo di dollari (bruscolini) oltre al titolo di Uomo più Forte del Mondo. La trama è banale e a volte un po' ridicola, ma in prodotti del genere di solito interessa poco. Ci sono tutti i personaggi del videogioco Tekken 2, ma la storia si sofferma maggiormente su Kazuya, che cerca a tutti i costi di uccidere il padre a causa di una... "incomprensione" che si porta avanti da anni. Molti elementi che si vedono in questo anime sono presi di sana pianta da film di successo, ho notato un'influenza fortissima, oltre ai sopracitati film, di Terminator e Jurassic Park, vedendolo capirete... Tecnicamente siamo su livelli appena sufficienti per degli OAV, c'è un uso a volte esagerato del computer anche per cose che vengono meglio con i sistemi tradizionali. Le musiche sono nella media e fanno il loro lavoro, i disegni sarebbero anche gradevoli, tranne per i sopraccigli oni di Kazuya ed Heihachi e per il fatto che spesso i protagonisti non somigliano molto alla controparte videoludica, il che è un peccato... Lode al doppiaggio, ottimo davvero, con Alessandro Rossi (voce di Jack-2) in testa. Bello il finale.

Marco "Mendo" Guerra

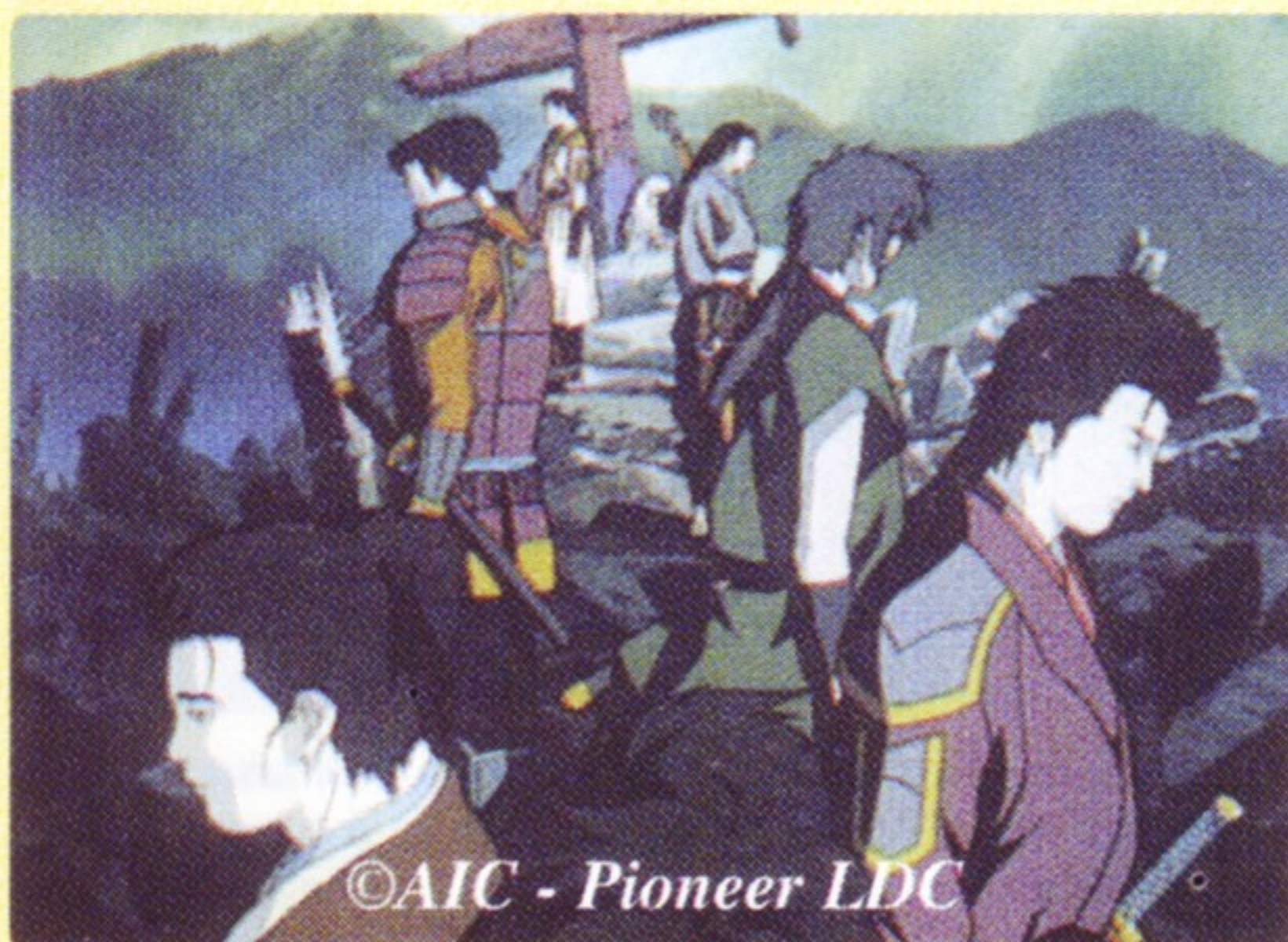
©Namco Ltd./Ascii Corporation/Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

Tekken è consigliabilissimo ai fan del videogioco, MA a patto che non si aspettino combattimenti e squartamenti continui, perché soprattutto nel primo episodio si dà più spazio alla trama, che serve anche da introduzione al videogioco. I fanatici di Kazuya saranno entusiasti, i videogiocatori che preferiscono personaggi come Law e Paul sono avvisati del fatto che i loro beniamini faranno solo una velocissima comparsa e nemmeno un combattimento. Una produzione appena sufficiente, sollevata solo dal fatto di essere legata al mito di Tekken.

Giudizio Globale: ●●●○○

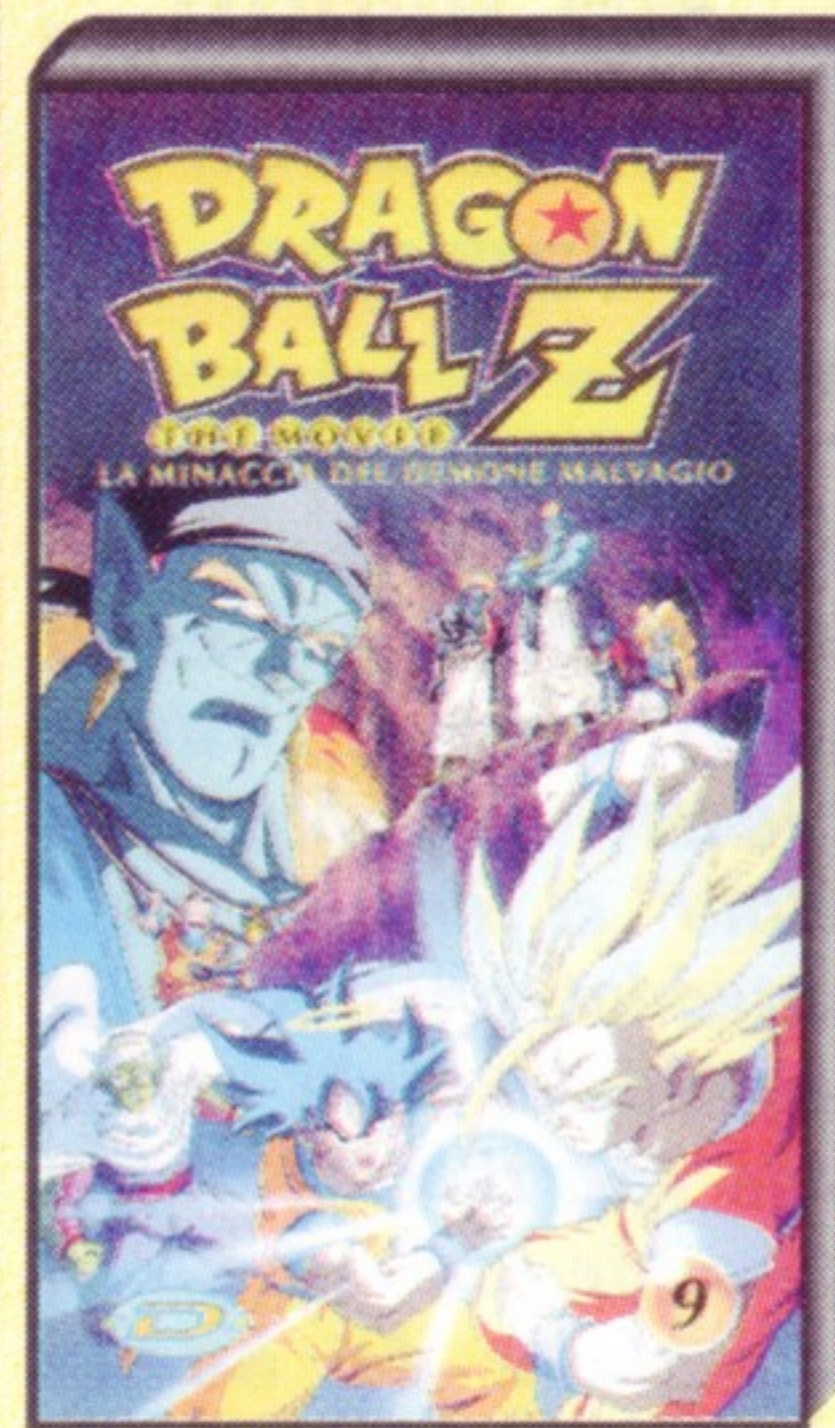
Hakkenden 6

60 minuti
39.900 Lire
Dynamic

Con gli episodi 12 e 13 si conclude la saga di Hakkenden, una delle storie più vicine alla tradizione giapponese mai pubblicate in Italia. Finiscono così le gesta di Shino e degli altri cani guerrieri, guerrieri legati al proprio destino, da scoprire e se necessario combattere per ritrovare se stessi. Oltre all'episodio finale, che lascia un po' d'amaro in bocca a causa della simbologia usata dagli autori che è in molti punti ostica, mi rattrista il fatto che la conclusione non è riuscita a mantenere le aspettative. Considero tutta la saga di Hakkenden come una lunga sequenza di alti e bassi, che però va vista per intero per essere capita, non è possibile acquistare questa unica cassetta senza conoscere le precedenti. A tal proposito volevo parlare anche del discusso decimo episodio (quinta video), che stravolge il cartone, sia come design che per le animazioni. La spiegazione va cercata nel fatto che l'autore di quell'episodio ha voluto far somigliare i disegni alle antiche rappresentazioni dei pittori del tempo, con i volti scavati e affusolati che, spesso, erano di contorno alle poesie su carta di riso. Se sapete di cosa parlo converrete che il risultato è perfetto, il che però non significa che debba piacere per forza, vista la particolarità. Hakkenden è un titolo da cultore, che non si pone troppi problemi sulla forma delle cose.

Marco "Mendo" Guerra

©AIC - Pioneer LDC

Non posso che consigliare ai VERI appassionati di leggende e racconti giapponesi questo titolo, non me la sento di consigliarlo ad altri. E' una questione di gusti, e di solito chi preferisce le "classiche" scazzottate alla Dragonball o le commedie alla Ranma non è lo stesso tipo di pubblico a cui potrebbe piacere Hakkenden. Quindi, il fatto che lo consideri un prodotto "da tre pallini" è puramente indicativo.

Giudizio Globale: ●●●○○

Dragonball Z 9

55 minuti
39.900 Lire
Dynamic

Per tutti quelli che si sono rotti le dragonball dei film di Goku & Co., per tutti quelli che appena vedono un carciofo biondo lo chiamano papà, per tutti quelli che credono che SS2 sia un tipo particolare di nazista... questo film di Dragonball fa al caso loro. La storia è banale, come al solito, viene organizzato un torneo dall'uomo più ricco del mondo (Excess Money), il vincitore potrà confrontarsi col campione della Terra, l'invincibile (nelle balle), il potentissimo (a tavola), il supremo (fanfarone), la sagomaccia di Mr. Satan (ribatezzato Sig. Satan). Al torneo partecipano i più famosi "Z fighters": Gohan, Trunks, Piccolo, Tenshinhan, Crilin e Yamcha. Goku è "definitivamente" morto e Vegeta si è disinteressato ai combattimenti, non avendo più un rivale suo pari. Prima dello scontro finale i quattro prescelti, in un gioco alla "Running man", dovranno affrontare degli alieni... che si riveleranno malvagi e col solito scopo di distruggere la Terra. Dragonball, dopotutto, non è mai stato famoso per le trame geniali, ma chi se ne frega. Quello che conta veramente sono le "mazzate", le botte, i pestaggi, gli scontri, chiamatele come volete ma il risultato è sempre lo stesso: esaltazione. Dopo una serie di balls allucinanti, si ritorna finalmente a scontri all'altezza della situazione: iperdinamici, imprevedibili e distruttivi. Vi sono solo pochi momenti di stanca che però vengono ben sopportati. Nota per i fan più esigenti: in questo film Gohan si trasforma in Super Saiyan 2.

Giovanni "Vacillator" Santucci

©Bird Studio/Shueisha - Toei Animation

Il piacere generale deriva anche dall'ottima regia e dalla vivacità dei colori accentuata dalla pulizia del master. Una colonna sonora più incisiva non sarebbe dispiaciuta (ma è un problema tipico di tutti i film di Dragonball). Per la versione italiana - a parte frasi tipo "Signor Piccolo", giuste, non si discute, ma che suonano in una maniera così assurda - nulla da obiettare, il doppiaggio non è né eccezionale né schifoso; di certo non è all'altezza delle altre produzioni a cui ci hanno abituato (tipo Giant Robot): assegnazioni delle voci un po' dubbie e impegno essenziale da parte di tutti. Tutto comunque è secondario quando la dura legge della forza la fa da padrona. Valido, valido, valido (anche se con una buona edizione sarebbe stato un capolavoro).

Giudizio Globale: ●●●●○

Zambot 3

125 minuti
39.900 Lire
Dynamic

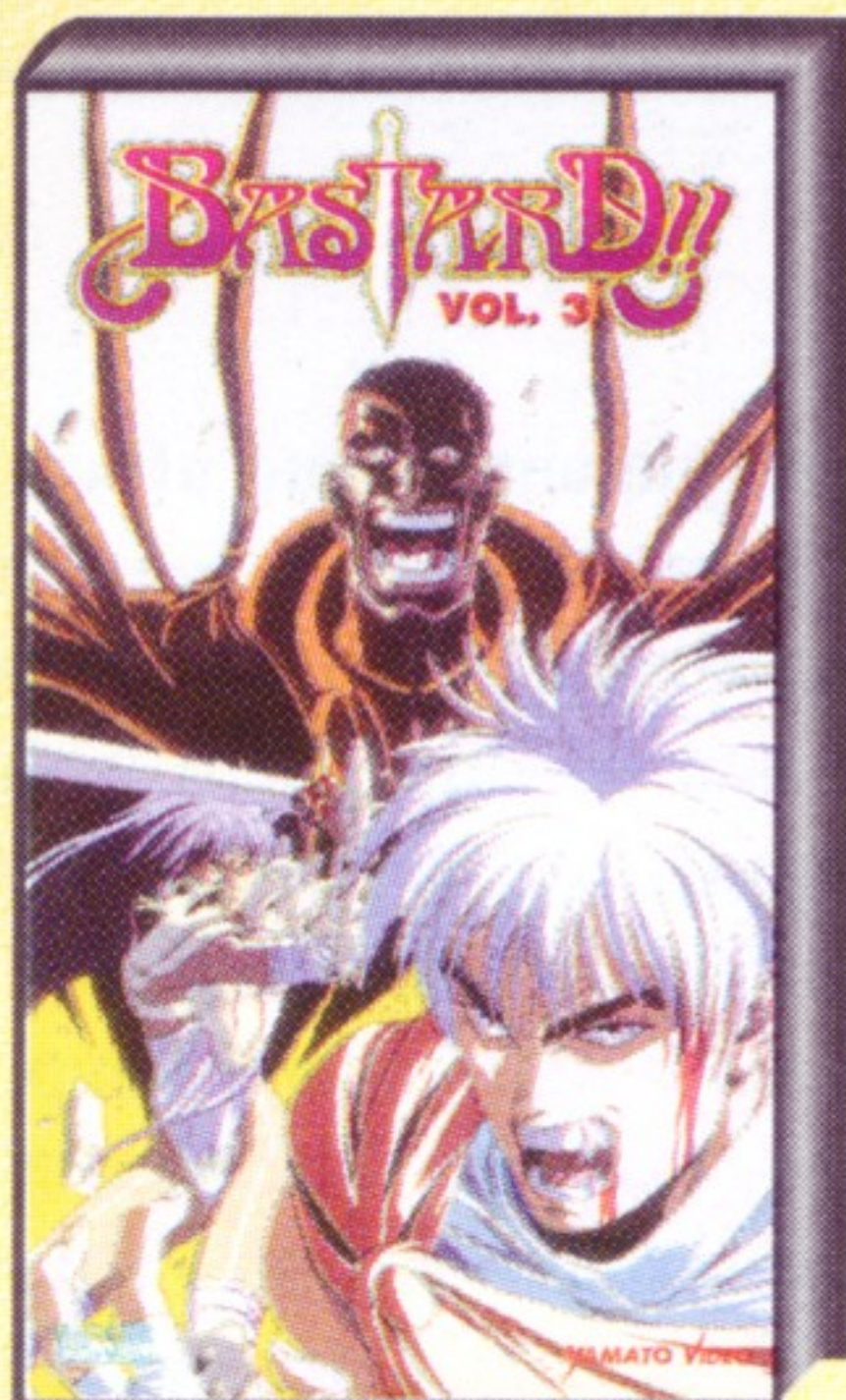
Qui in redazione mi considerano la "memoria storica" dei cartoni animati, per il fatto che mi ricordo molto (se non tutto) delle vecchie serie... Sarà dovuto al fatto che da bambino, al posto di andare a giocare a pallone in strada, stavo sempre davanti alla tivù (ah, ora si spiegano i fondi di bottiglia, l'incapacità calcistica, l'alito pesante, la gotta... NdMendo)? Di Zambot 3 (opps, L'invincibile Zambot 3), dalla visione dell'unico passaggio televisivo, quattro cose mi ricordo: le sigle, per grandi linee la storia, le bombe umane e il finale. Questo significa che le sigle erano molto belle e coinvolgenti (non a caso il Cd recensito da Palace è il mio)(Ah, a proposito... se l'è mangiato il cane NdPalace), e che la trama era veramente avvincente con punte di alta drammaticità, di quelle che ti segnano la vita (e poi dicono che i cartoni non fanno male... NdZelig). Ora viene riproposta in videocassetta, ma i tempi sono cambiati... sono cresciuto, penso di aver iniziato a capire qualcosa di cartoni animati (almeno lo spero...), mi rado la barba e tra i capelli sta iniziando a perpetrarsi un po' di disboscamento. Visto con gli "occhi del 1998", non è la stessa serie... Non è un fatto anagrafico, perché rivedendo Gundam recentemente, ho riprovato le stesse emozioni di un tempo, più altre che si sono aggiunte. Il problema fondamentale è che la storia è grandiosa, ma non è ben supportata dalle animazioni ed il disegno dei personaggi è abbastanza approssimativo. Ma di che parla questa storia? I soliti alieni (tra cui segnalo il mitico Butcher) invadono la Terra, a difenderla c'è solo una famiglia di origine extraterrestre, la famiglia Jin, che ha come eredità dagli avi tre astronavi che si uniscono nella ZamBase e tre caccia che si uniscono in un robot (Zambot 3). Al posto di essere incoraggiata dai terrestri la famiglia viene vista anch'essa come un nemico, perché diversa... Di tutta questa confusione ne approfitta lo spietato e malvagio nemico.

Giovanni "Vacillator" Santucci

©Sotsu Agency - Sunrise

QUINDI Zambot 3 è una serie per intenditori, per chi riesce a tralasciare, in un anime, l'animazione (come un panino senza pane... NdUby) lasciandosi coinvolgere dalla storia. Ed un encomio ai doppiatori che, in questa serie, si sono espressi al meglio delle loro potenzialità!

Giudizio Globale: ●●●○○

Bastard!! 2 - 3

60 minuti
34.900 Lire
Yamato

Continuano i guai per Dark Schneider che, superati tutti gli ostacoli iniziali, entra finalmente nella fortezza di Gara signore dei ninja per liberare Yoko. Inizialmente i due rinunciano a usare incantesimi e finalmente si assiste a una sana rissa accompagnata, tanto per cambiare, da un nudo integrale della ragazzina lì presente. Da questo punto in poi cominciano anche una serie di flashback che ci accompagnano fino al sesto episodio. Nel quarto OAV il nostro dovrà vedersela con uno stupidissimo vampiro, che per aumentare i propri poteri, da bravo sfigato qual è, decide di farsi un drink con il virginale sangue della solita Yoko. Inutile dire che riuscirà solo a denudare un paio di tipe e a prendere un sacco di botte dal potente stregone. Con gli ultimi due episodi gli avvenimenti prendono una piega più drammatica. Arshes Nei, figlia adottiva poi amante di Dark, sembra seriamente intenzionata ad accopparlo mentre il losco Abigail è quasi riuscito a risvegliare Anthrasax, il dio distruttore. Manca solo un sigillo per completare l'opera, un sigillo custodito nel corpo della principessa Sheila.

Emanuele "Zelig" Carbone

©K.Hagiwara/Shueisha Inc.

Nello scorso numero avevo accennato alla tendenza del regista, Kazuhiro Konishi, di inventarsi inquadrature "strategiche" per scoprire il più possibile delle belle protagoniste. Ebbene nella seconda video questa tendenza si accentua ulteriormente, mentre negli ultimi due episodi è quasi inesistente. Mi ero anche augurato che questi episodi fossero migliori dei primi due e sono stato accontentato: molto coinvolgente il combattimento di Gara con il ciclope creato da Abigail e la sequenza in cui Dark libera Arshes dal sortilegio. Gli avrei dato sicuramente quattro pallini se non avessi ascoltato questo dialogo: Arshes "preparati Dark Schneider, con quest'ultimo incantesimo della distruzione totale ti annienterò!", Dark "l'hai voluto tu, ti scaglierò contro il più terribile dei miei sortilegi!".

Giudizio Globale: ●●●○○

Orange Road 12

75 minuti
32.000 Lire
Dynamic

Tre episodi, di cui uno assolutamente inedito, per questa serie tratta dal manga omonimo di Izumi Matsumoto ed edito dalla Shueisha dieci anni or sono. Orange Road è tra le più discusse (e censurate) serie TV apparse sulle reti Mediaset. Il primo episodio riprende la scena della vacanza di Kyosuke & Co. in montagna dai nonni, dotati dei suoi stessi poteri ed incuranti degli effetti psicologici che l'esibizione degli stessi farebbe insorgere negli ignari ospiti. I due successivi danno modo allo spettatore di gustarsi in edizione integrale (finalmente!) l'episodio dell'ipnosi del protagonista, ad opera della sorella minore Kurumi. Infatti il Nostro, essendo di animo sottomesso, cade subito nella suggestione impostagli dalla pestifera quanto ignara parente, che non ritiene che quel tonto del fratello possa rimanere vittima di un "innocuo comando". Approfittando così della situazione createsi, i due compagni - Komatsu ed Hatta - fanno letteralmente strage di biancheria intima femminile usando il loro schiavo-esper come mezzo per soddisfare i loro naturali istinti. Nel trentaseiesimo episodio - l'ultimo di questa VHS - i due compari sopracitati cercheranno di svelare a tutti il segreto di Kyosuke. Quindi, con la copertura di un film e la complicità di Tin... Ooops, di Hikaru adopereranno ogni mezzo per riuscire nel loro intento. Ce la faranno?

Antonio Vittozzi

©I.Matsumoto/Shueisha - Toho - NTV - Studio Pierrot

Orange Road è assolutamente grandioso, quasi quanto Maison Ikkoku. Ai disegni di questa serie ci sono abituato da anni; non esprimerei mai un giudizio negativo (lo so, sono di parte!), tanto meno verso la regia (grande l'uso delle "istantanee"!). Per quanto concerne le musiche, ho tutti i CD e questo risolve i vostri quesiti... compratelo, perché ne vale veramente la pena (altro che alla tele!), anche se la lunghezza della serie non incoraggia l'acquisto da parte di un neofita!

Giudizio Globale: ●●●●○

Slayers - I Film

Un piccolo villaggio incastonato tra le montagne, come un gioiello. Gli uccelli che cinguettano, il ruscello che scorre, i paesani che svolgono le loro normali attività... Una scenetta incantevole. All'improvviso la pace è rotta da una voce squillante che grida "Dragon Slave", e in un attimo quel piccolo paesaggio incantato si è trasformato in un enorme cratere fumante...
Scene come questa non sono affatto rare, se vi capita di viaggiare insieme a Lina Inverse, il Terrore dei Draghi. I menestrelli cantano (sotto minaccia!) le gesta di Lina e della sua amica-rivale Naga, i poeti le celebrano, addirittura i giapponesi hanno dedicato loro ben quattro film d'animazione.
A differenza degli OAV (di cui vi ho parlato nel numero scorso) i film hanno una trama ben sviluppata, con personaggi semplici ma efficaci e una sceneggiatura coinvolgente. Lina e Naga si troveranno a vivere mille avventure tra demoni, mostri immuni alla magia, golem, draghi e chi più ne ha più ne metta. La Yamato Video ha già annunciato ufficialmente la prossima pubblicazione dei lungometraggi di Lina & Co., quindi non mi dilungherò molto sulla trama, non voglio togliervi il piacere di vederli da soli.
Nel primo film (intitolato semplicemente "Slayers - The Movie") le nostre eroine entrano in possesso di due biglietti per una località termale. Giunte lì si troveranno però a dover risarcire al re il costo di mezza città (accidentalmente distrutta da Naga), affronteranno un demone tanto potente da mettere in seria difficoltà la stessa Lina, aiuteranno l'amore di un guerriero e di una giovane elfa... ma sopratutto Lina troverà la mitica Sorgente Fatata, che permette a chi si bagni nelle sue acque di crescere: l'ideale per la povera Lina, che soffre di un complesso di inferiorità mammaria nei confronti dell'esuberante Naga...
Il secondo film (Slayers Return) ci mostra diverse cosette interessanti: un mostro che sembra un incrocio tra un pollo spennato e un mostrotarlo, ma che si rivela del tutto impervio agli attacchi magici. Un nuovo incantesimo di volo sperimentato da Lina su Naga, la cui segretissima formula di invocazione si nasconde dietro la criptica sigla K.I.C.K. (ovvero un bel calcione nel posteriore... NdMendo). Ma, sopratutto, in Return possiamo assistere al più bell'incantesimo di tutta la saga di Slayers: il Meteor Fall! Un mago nemico di Lina, dopo una formula durata buoni cinque minuti, lancia un raggio luminoso verso lo spazio aperto, aggancia un asteroide, e lo trascina verso la Terra. Distruzione totale? Cataclisma? Niente di tutto questo, al mago serviva solo una stella cadente per poter esprimere il desiderio di vincere il confronto!
DLIN DLON! Intervallo! Sgranchitevi le gambe, andate a fare pipì, che tra cinque minuti si riprende.
Silenzio in sala, prego, la recensione continua. Nel terzo film (Slayers Great) le due maghe giungono in uno strano regno, i cui abitanti costruiscono golem per svolgere lavori di ogni tipo. L'artigiano più bravo della città e suo figlio hanno idee radicalmente divergenti sull'aspetto che dovrebbe avere un buon golem, e finiscono per scegliere Lina e Naga come modelle per due golem giganti che dovranno affrontarsi in combattimento. I criteri di costruzione dei due "scultori" (come si definisce uno che per vivere crea statue animate? Golemista?) dovrebbero risultare abbastanza evidenti dalle foto che corredano l'articolo (sai che figura se poi non ce n'è nemmeno una! NdMendo), quindi passiamo oltre. Quello che nessuno ha spiegato alle due maghe è che loro saranno intrappolate all'interno dei rispettivi golem, e non potranno usare i loro poteri...
Adesso dovrei parlarvi del quarto film, Slayers Gorgeous, ma c'è un piccolo problema: è stato realizzato solo da pochi mesi e, al momento in cui scrivo, non è ancora uscito in videocassetta, quindi non mi è stato possibile vederlo di persona (noterete infatti che non c'è nemmeno il filmato sul CD). Temo perciò di non potervene parlare in maniera completa (recensire qualcosa che non si è visto coi propri occhi è la cosa peggiore che possa fare un redattore, lo trovo indice di poca professionalità), mi limiterò a riassumervi brevemente la trama. Qui Lina e Naga hanno a che fare con Marlene, una ragazza capace di controllare i draghi, e con il re suo padre, perennemente in lotta tra loro. Le due maghe finiscono per schierarsi in campi opposti, cosa che costerà a Naga più di una bruciatura. Scopriamo anche che il

Zelig

Quando apparve in TV, non mi entusiasmò più di tanto. Le storie erano carine e pertanto ero convinto che avrebbero avuto successo. Così è stato nonostante il suo punto debole, lo spigoloso e affrettato character design che rese pregiudiziale il mio voto finale. Anche gli OAV non aggiungevano niente di nuovo e dai film mi sarei aspettato al massimo una maggior cura nelle animazioni. Beh, mi sbagliavo per fortuna. I lungometraggi sono talmente divertenti e ben realizzati da farti dimenticare qualunque antipatia iniziale. Come quando odiavo Tom Hanks e vidi Forrest Gump...

soprannome di Lina (Dra-mata, cioè "Terrore dei Draghi") non è un'esagerazione: l'intero esercito di draghi di Marlene si dilegua come un sol uomo appena scopre contro CHI sta combattendo...
Devo dire che questi film mi sono piaciuti molto più degli OAV. A parte le animazioni migliori, qui finalmente c'è una storia che si sviluppa, mentre gli OAV erano degli sketch, poco più di puntate televisive. In questo senso la produzione dei film è andata evolvendosi... verso il basso! Infatti se il primo film era appassionante, con continui colpi di scena e una trama elaborata, quelli successivi sono diventati via via più semplici, fino ad arrivare a Gorgeous che, a quanto pare, è stato apprezzato poco perfino dai più grandi fan della serie.

D'altro canto le scenette comiche sono aumentate esponenzialmente, se Slayers era quasi serio Great e Gorgeous sono poco più di una compilation di gag. Conoscete le comiche di Benny Hill? Provate ad immaginare due lungometraggi basati solo su quelle...
Sul lato tecnico invece niente da dire, sono film cinematografici e si vede. Ottimi disegni i primi tre (un po' meno Gorgeous), animazioni fluide e dinamiche, solo le musiche sono un po' sottotono, mi sarei aspettato qualcosa di più. Una menzione speciale la meritano i colori, sempre azzeccatissimi. Sono chiari e brillanti dove serve, mentre diventano cupi e opprimenti nelle scene notturne, o in caverne/antri/ripostigli vari, ovunque si debba dare la sensazione di un luogo chiuso e circoscritto.
Anche il regista ha svolto egregiamente il proprio compito. La scelta delle inquadrature è buona, anche se un po' troppo convenzionale per i miei gusti, e il tutto risulta molto dinamico. Da segnalare in particolare la resa dello scontro tra golem nel terzo film, i fan di Naga ne saranno entusiasti (a proposito: VOGLIO la bambolina del golem di Lina! NdUby).
A ben pensarci questi film sarebbero perfetti per una trasmissione in seconda serata. Chissà se la Yamato ha progetti in questo senso...
E' scesa la sera, e la mia identità segreta di super-eroe chiama. Eccomi sui tetti, pronto a difendere gli oppressori e a schiacciare i più deboli (embè? Mai stato coraggioso, io!). Fletto i muscoli e sono nel vuoto...

Claudio "Totoro" Alviggi

La pagella

Animazioni	8
Disegni	7
Musiche	6
Trama	7
Regia	8
Doppiaggio	-

Slayers

» *ottimi disegni e animazioni, buona storia, gag esilaranti*

» *se odiate ridere, odiate tutto ciò che non è culturalmente impegnato... insomma, odiate!*

FILM

: 75'

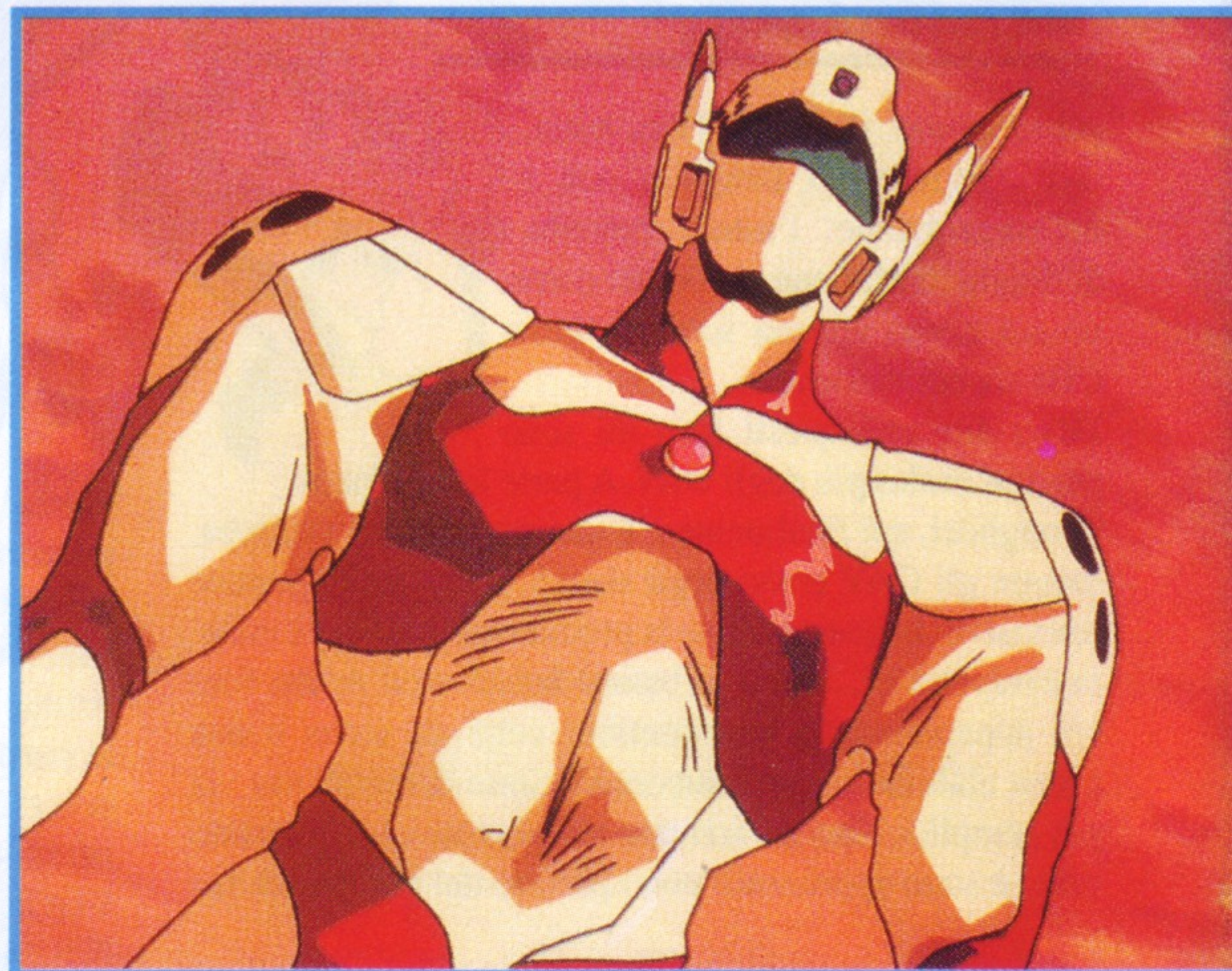
Giudizio Globale:

benkyō!

In My Humble Opinion

Di tutta la produzione animata su Slayers, i film sono secondo me la cosa meglio riuscita, in particolare il primo. Tra incantesimi, inseguimenti, risse e tesori nascosti il divertimento è assicurato, non ci si annoia mai. Ho apprezzato molto anche le numerose citazioni, da Nausicaa a Giant Robot (tanto per citarne un paio delle più facili). Da vedere!

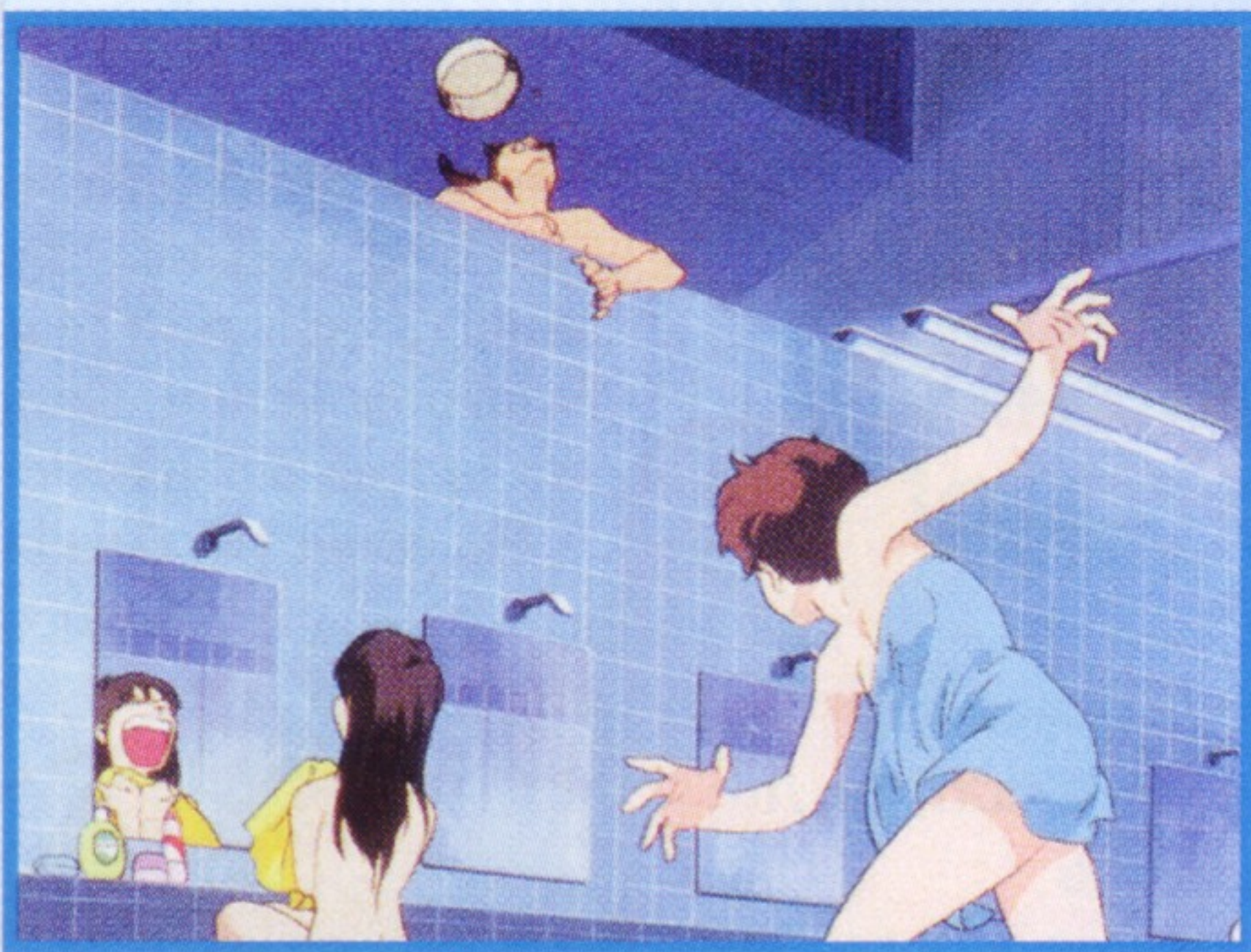
what's up on TV?

In questo periodo novembrino, purtroppo, poche serie di cartoni animati giapponesi da segnalare...
Una grossa novità c'è venuta dalla programmazione della serie "E' quasi magia Johnny" (Kimagure Orange Road), dove è stato raddoppiato il numero degli episodi. Come? Semplice, ogni puntata è stata scissa in due parti, trasmesse in due giorni consecutivi. Così i 45 episodi previsti (su un totale di 48 trasmessi in Giappone) ci hanno tenuto (e ci terranno) compagnia per 90 giorni. Stesso trattamento subiranno, probabilmente, gli OAV ed il film (che era già spezzettato). Chissà se dopo il primo film assisteremo alla messa in onda del secondo, dove i protagonisti sono più maturi e si vede Johnny "fare all'amore" con Sabrina? (la risposta è nella domanda stessa... NdTotoro).
La serie su cui vorrei soffermarmi un po' di più è "Patlabor", trasmessa sul circuito Europa 7 (lo stesso dell'interminabile City Hun-ter). Benché messa in onda in TV, la serie che abbiamo visto non è quella televisiva giapponese, bensì le due serie di OAV (di 7 e 16 episodi ciascuna, per un totale di 23) raccolte in video in Italia dalla Yamato Video. Patlabor - The Mobile Police è la storia di un gruppo della polizia di Tokyo (il secondo plotone della seconda Sezione veicoli speciali) e dei suoi "variopinti" personaggi. La sezione è stata creata per porre rimedio alla nuova ondata di criminalità che stava nascendo nel 1997 (ci stiamo riferendo alla cronologia della serie). Nel 1990, a causa dello scioglimento della calotta polare per l'effetto serra, inizia ad alzarsi il livello del mare. A Tokyo, per evitare che la città venga sommersa, si avvia il Progetto Babilonia, che consiste nella costruzione di enormi dighe. A dare man forte nei lavori vengono utilizzati dei nuovi prodotti della tecnologia: i Labor, robot dall'enorme forza e dalla elevata resistenza. In poco tempo diventano oggetti di facile reperibilità (tipo le betoniere) e sia malintenzionati che operai ubriachi, tramite questi, possono essere dannosi per la comunità. Viene quindi creata una divisione della polizia, equipaggiata con labor particolari, denominata Patlabor. La presenza dei robot non deve far pensare ad apocalittici scenari come quelli dei robot Nagaiani, dove ogni puntata esplodevano le cisterne del gas ma, come già detto sopra, ad una normale società come quella contemporanea in cui, in più, ci sono dei robot (tra l'altro neanche tanto giganti, dato che sono alti circa 8 metri). La serie, quindi, si occupa sia dei "crimini" che della vita dei personaggi (ad esempio l'ottava puntata "Una giornata disastrosa" parla del mal di denti di Noa). Addirittura vi sono puntate dove i Labor non entrano proprio in azione per la risoluzione del caso (tipo la dodicesima "Tre stelle nere" ambientata in un bagno

pubblico nipponico). In questo modo i robot sono perfettamente integrati nella normalità delle cose, e questo è uno dei punti forti del serial. Tra i protagonisti segnaliamo: Noa Izumi, una ragazzina tutto pepe che ama il suo labor (battezzato Alphonse) più di ogni altra cosa al mondo; Isao Ota, folle guerrafondaio, che non esita a scaricare quintalate di proiettili sui nemici; Kiichi Goto, il capitano del secondo plotone, che benché sembri un imbecille ha la testa quadratissima.Mikisu Shinshi, occhialuto e timido elemento "succube" della moglie.
Sicuramente tutti avrete notato la buona fattura dell'anime, ciò è essenzialmente dovuto allo staff che ci ha lavorato, che non si è certamente risparmiato. Alla regia c'è Mamoru Oshii (Ghost in the Shell), al character design Akemi Takada (Orange road, L'incantevole Creamy), le musiche di Kenji Kawai (Ranma 1/2, Ghost in the Shell), al mecha design Yutaka Izubuchi (Daltanious, Gundam ZZ, Gundam - Il contrattacco di Shia) e Kazuhori Ito (Maison Ikkoku, Creamy) e Masami Yuki (Birdy the mighty, mangaka di Patlabor) alle storie. Per quanto riguarda la sigla iniziale, è stata realizzata montando immagini delle serie di OAV, più quelle del primo film cinematografico, il tutto accompagnato da una canzone che trae spunto dalla prima sigla giapponese degli OAV.
Come già accennato prima, dedicati a Patlabor sono giunti in Italia: un manga (pubblicato un tempo dalla Granata Press, ed ora nell'oblio), due film cinematografici (editi da Yamato Video e Manga Video, rispettivamente) e, appunto, le due serie di OAV.
Vediamo un po' cosa ci riserva il futuro: anche se concettualmente sono repliche, su Jtv verranno trasmesse in successione delle serie con un certo filo logico. E' il caso de "I predatori del tempo", "Yattaman" e "Calendarman". Queste tre serie hanno molti punti in comune, non solo sono realizzate dalla stessa casa (la Tatsunoko, famosa anche per Hurricane Polymar e Kyashan), ma fanno parte di uno stesso filone chiamato delle "Time Bokan" (Macchine del tempo). In tutte e tre le serie c'è un gruppo di paladini mascherati, un gruppo di ridicoli "cattivi" mascherati, una certa prova ambientata in una certa epoca per cui i due gruppi entrano in competizione, ed un simpaticissimo scontro finale tra "robot". A questo poi fa da finale la "punizione" degli sconfitti (naturalmente i cattivi sfigati). I paladini sono sempre due, un ragazzo ed una ragazza, accompagnati da un'odiosa mascotte robot. I cattivi sono in genere tre, con la belloccia bionda a capo, un genio magro con i baffi, ed un massiccio ottusone. Di questo filone in Italia è arrivata anche Time Machine (quella con la sigla "Video kill the radio stars"), che però probabilmente non verrà trasmesso su Jtv. Oltre a questo, dopo "Dragon Quest" dovrebbe ritornare "Dragonball 1" e, dopo "Virtua Fighter", "Street Fighter II Victory". "Tommy, la stella dei Giants" con i suoi 217 episodi ci farà compagnia per un bel po' ancora...
Ma le novità bollenti ci arrivano dalla Rai e dalla Mediaset... Ormai siamo vicini alla messa in onda di "Sei in arresto!", molti episodi sono già doppiati ed hanno bisogno solo dell'approvazione, dopo di che si passerà alla definizione dello spazio orario per la trasmissione. Potreste già vederlo nel momento in cui state leggendo queste righe. Nel box comunque troverete i credits dell'edizione italiana, alcuni dei doppiatori che hanno lavorato sulla serie ed alcuni dei titoli italiani degli episodi. "Sei in arresto!" nasce, come manga, nel 1987 dalla china di Kosuke Fujishima (autore del più famoso Oh, mia dea!). Tra la fine del 1994 e l'inizio del 1995 esce in Giappone per Bandai Visual una serie di quattro OAV ad esso ispirato. Nel 1996 fa finalmente la sua comparsa sugli schermi televisivi la serie TV. Quest'ultima gode di una particolarità: i primi quattro episodi sono esattamente gli OAV. Protagoniste principali della serie sono due poliziotte: Miyuki Kobayakawa e Natsumi Tsujimoto, la prima dotata di un carattere dolce e genio della meccanica, la seconda è un vero maschiaccio con una forza erculea. Seguiremo le loro avventure quotidiane che, come il precedente Patlabor, riguarderanno sia i casi polizieschi che i casi della vita... Le "missioni", inoltre, non riguardano l'arresto di peri-

Sei in arresto!

Edizione Italiana
Post produzione: Rosetta Bellucci
Dialoghi italiani: Sergio Poliandri, Sergio Paternostro
Direzione del doppiaggio: Ludovica Marineo
Voci:
Natsumi: M.T. Cella
Miyuki: E. Amato
Nakajima: T. Strati

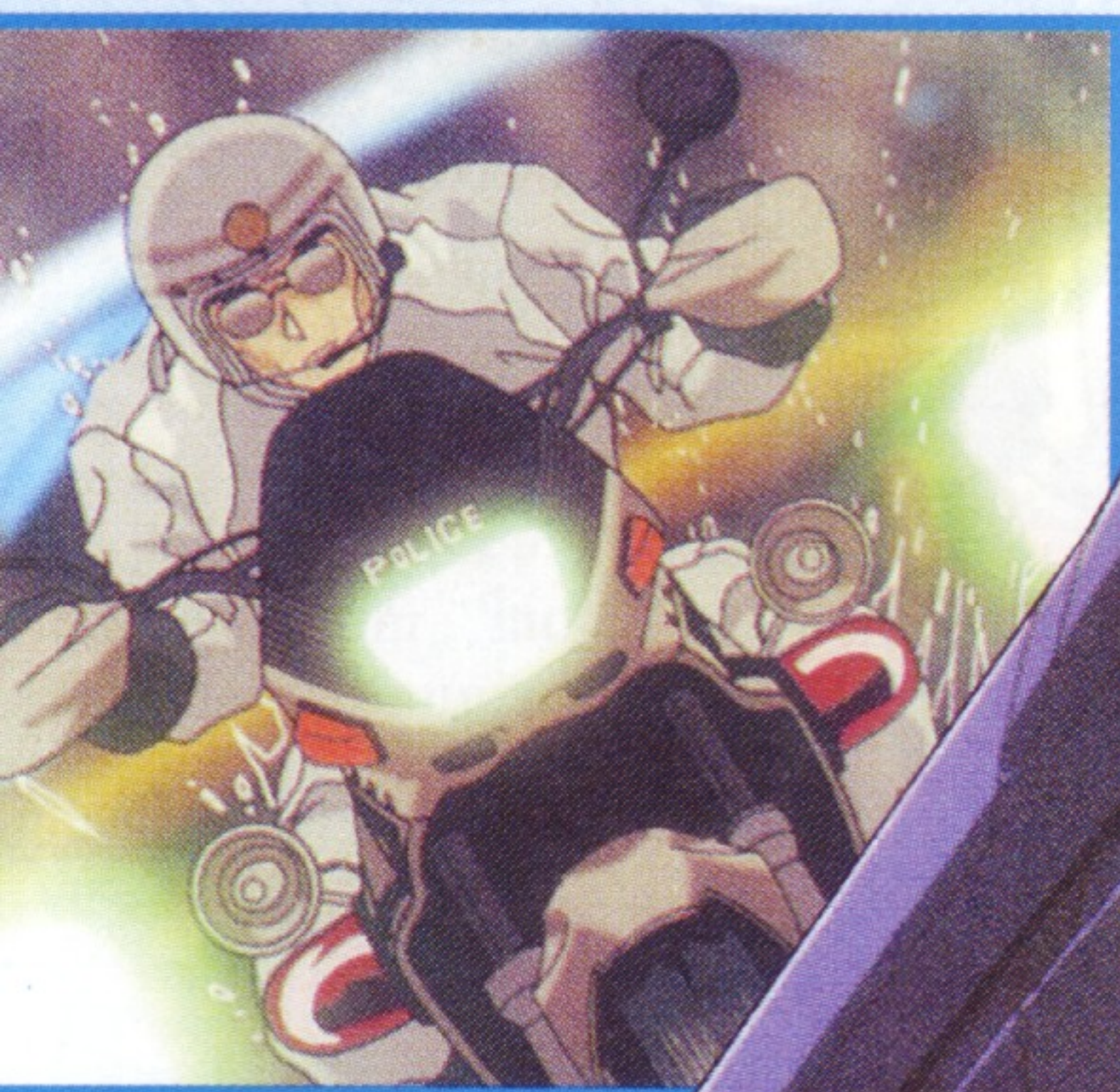
Lista Episodi
Ep. 1 - E si incontrarono così
Ep. 2 - Il Tifone
Ep. 3 - Febbre d'amore
Ep. 4 - Yoriko motociclista
Ep. 5 - Un agente un po' particolare
Ep. 6 - L'ispettore Arizuka
Ep. 7 - Il Giustiziere
Ep. 8 - Yoriko la migliore
Ep. 11 - Qual é Babbo Natale?
Ep. 12 - Saori Poliziotta
Ep. 13 - La grande fuga
Ep. 14 - Viaggio nel passato di Natsumi
Ep. 20 - La grande recita
Ep. 21 - Rapinatrici
Ep. 22 - Il giorno libero di Yoriko
Ep. 23 - Il bacio della sposa

colosi serial killer, che lasciano come indizio i peccati capitali, ma cose più semplici tipo: il catturare uno che supera il limite di velocità, fermare un improbabile giustiziere, ritrovare uno scooter rubato... La criminalità di "Sei in arresto!" è molto blanda e, unita ad un'allegria e spensieratezza di fondo, la rende una serie visibile da tutti (non si vede un rivolo di sangue!). Chi conosce già il manga, che viene anche pubblicato in Italia, troverà, comunque, storie nuove ed appassionanti a cominciare dalla prima puntata. L'incontro tra Natsumi e Miyuki è piuttosto uno scontro: dato che è in ritardo per il suo primo giorno di servizio, Natsumi va un po' "forte" col suo motorino. Miyuki si adopra per fermarla e farle una bella multa... Questa è molto diversa dalla prima puntata del manga che vedeva le nostre eroine già in servizio. Del manga comunque sono stati ripresi tutti i personaggi, anche quelli minori. Quando lo trasmetteranno, vi consiglio di fare molta attenzione alla realizzazione tecnica dei primi quattro episodi. Personalmente li ritengo una delle migliori cose mai fatte in Giappone (c'è un dettaglio per la meccanica pauroso...). Speriamo in una repentina messa in onda, per la gioia di tutti!

Per la Mediaset sono già doppiate e pronte ad essere trasmesse Hana Yori Dango e Wedding Peach.

Hana Yori Dango è una serie del 1996, tratta dal manga omonimo pubblicato, in Giappone, dalla Margaret comics, specializzata in shojo. La serie narra le "disavventure" di Tsukushi Makino, una ragazza sedicenne che entra nel Liceo Eitoku, una scuola frequentata da figli di ricconi. La ragazza, dal conto in banca esiguo, viene malvista da tutti, e ciò le comporta un forte disagio, tale da desiderare ardentemente la fine del periodo scolastico. Un giorno entra in contatto con gli F4, che sono i quattro ragazzi più ricchi della scuola, dove spadroneggiano.

Gli F4 sono Tsukasa Domiyoji (che è il capo) con i capelli scuri ricci, Rui Hanazawa (timido violinista) con i capelli "sconvolti" rossi, Soichiro Nishikado con i capelli neri e Akira Mimasaka con i capelli vaporosi (Ma non erano Reed Richards, Sue Storm Richards, Johnny Storm e Ben Grimm gli F4? NdZelig). Il gruppo mostra il suo potere non indossando la divisa scolastica ed aggredendo chi non sta loro a genio. Appena li vede è subito guerra: infatti difende una sua amica dalle angherie degli F4, i quali chiedono vendetta. La piccola Tsukushi non si perde d'animo e dimostra un carattere battagliero. Questo fa breccia nel cuore di Tsukasa che se ne innamora... sennonché la nostra protagonista è attratta da Rui. Inizia così il classico triangolo, tra odi e gelosie, tipico degli shojo (e delle soap) in cui gli eventi verranno centellinati.

Da quel poco che abbiamo visto si tratta di una serie dall'alto tasso tecnico, con una buona fluidità delle animazioni, colori pastello molto d'atmosfera ed un tratto abbastanza realistico. Il realismo è anche confermato dai dialoghi e dalle situazioni. Speriamo che l'edizione italiana, in cui sicuramente saranno diversi tutti questi nomi, mantenga a livello di dialogo queste atmosfere.

Per quanto riguarda Wedding Peach, è una serie di 51 episodi trasmessa in Giappone nel 1995, tratta da un manga di Sukehiro Tomita, pubblicato dalla Shogakukan. Nello staff della versione animata, realizzata dalla KSS (la stessa di

Doppiatori di Patlabor

Direzione del doppiaggio: Sergio Masiero
Noa: Lara Parmiani
Asuma: Felice Invernici
Goto: Marco Balzarotti
Shinobu: Patrizia Salmoiraghi
Ota: Pietro Ubaldi
Shinshi: Flavio Arras
Hiromi: Franco Gamba
Shige: Massimiliano Lotti

Episodi di Patlabor

Elenco degli episodi (tra parentesi c'è la video in cui sono contenuti).

(Patlabor 1998)
1 -
2 -
3 -
4 -
(Patlabor - Il Giorno più Lungo)
5 -
6 -
7 -
(Patlabor Vol. 1)
8 - Il ritorno del Griffon
9 - Una giornata disastrosa
(Patlabor Vol. 2)
10 - Shaft, al contrattacco!
11 - 90% di audience
(Patlabor Vol. 3)
12 - Il più grande duello della storia
13 - Tre stelle nere
(Patlabor Vol. 4)
14 - Game Over
15 - Sette giorni di fuoco
(Patlabor Vol. 5)
16 - VS (Versus)
17 - Amnesia
(Patlabor Vol. 6)
18 - Goma che arrivò in un giorno di pioggia
19 - Karuizawa per due
(Patlabor Vol. 7)
20 - Ancora nei sotterranei
21 - Rondò nella neve
(Patlabor Vol. 8)
22 - La ragazza venuta dalle stelle
23 - Secondo plotone nulla da segnalare

"Golden Boy"), figurano Kazuko Tadano, che ha lavorato per la prima serie di Sailormoon al character design, e Yuyama Kunihiko alla regia. La serie prende molti spunti dal successone commerciale di Sailormoon, ma li adatta in una maniera abbastanza originale. Nella prima puntata già si è nel vivo dell'azione e, man mano che si prosegue, si inizia a capire quello che accade, fino ad arrivare, nelle ultime puntate, alla spiegazione del tutto. In seguito farò riferimento ai nomi italiani (con quelli originali tra parentesi). Dodici anni prima della prima puntata, ci fu una guerra tra gli alieni del Pianeta Sfavillante Cristalia (angeli del Tenshi Kai) e gli alieni del Pianeta Oscuro (Demoni dell'Akuma Kai). Quelli del Pianeta Oscuro volevano cacciar via l'amore dalla Terra, e per farlo dovevano impossessarsi dei Quattro Talismani dell'Amore (Saint Something Four). Ritornando ai giorni nostri, vediamo che Sun Rose (Monoko Hanasaki), studentessa dodicenne della Saint Flower Garden (Sei Hanazono) School, viene attaccata dal demone Dark (Pluie). In quest'occasione scoprirà di avere eccezionali poteri e si trasformerà nella "Principessa dei cuori". Così trasformata (è in abito da sposa), farà morir dal rider... ehm, sconfiggerà il suo avversario. A Sun Rose si uniranno nella difesa dagli insistenti attacchi due sue amiche, Lily (Yuri Tanima) e Daisy (Hinagiku Tamano), che si trasformano in angeli. Oltre ai combattimenti ed alla ricerca di un po' di chiarezza sulla situazione, non poteva mancare la componente sentimentale. In questa serie è rappresentata dall'attrazione che Rose prova per Alex (Yusuke Fuma), giovane e scontroso portiere del club del calcio. La storia d'amore, comunque, sarà ben intrecciata con i misteri della serie, portando a delle situazioni in cui ben più di una fanciulla consumerà un TIR di fazzolettini di carta.

Per l'edizione italiana, come avrete notato, sono state cambiate abbastanza cose; il senso della serie, però, dovrebbe essere rimasto intatto. Nel cast di doppiaggio troviamo tutte le classiche voci delle serie trasmesse su Mediaset. Sun Rose è doppiata da Emanuela Pacotto (indimenticabile Rina in Slayers), Daisy da Giusy Di Martino (Rea in Sailormoon), Lily da Roberta Gallina (Lamù nei film Yamato e Marta in Sailormoon), Alex da Nicola Bartolini Carrassi (William in Piccoli problemi di cuore, Zeross in "Slayers" e Ataru nei film di Lamù della Yamato), Dark da Patrizio Prata (Ghinta in Piccoli problemi di cuore, Tom in Dragon Quest). In più apparirà più avanti Scarlet O'Hara doppiata da Dania Cericola (Evelyn, nella serie omonima) che ne cura anche la direzione. L'anime non è nulla di eccezionale, ma sicuramente coinvolgerà il pubblico, specialmente quello di giovanissime! Aspettiamo di vederlo e giudicarlo...

Un'indiscrezione di Cloaca-Man vorrebbe un prossimo passaggio televisivo della splendida serie TV di Slam Dunk, ma non è dato sapere su quale rete. Qui in redazione siamo comunque molto scettici...

Giovanni "Vacillator" Santucci

Cowboy BeBop

©1998 Sunrise

Recita un famoso detto cinese: se è in bilico non è detto che debba cadere... Eccezionale. Adesso tutto mi è chiaro.
Questo per contribuire ad acculturare le vostre menti, sempre più degenerate dalla visione di luridi cartoni animati. Ancora: per avere la mandorla bisogna rompere il guscio. Parole Sante... come è possibile che stiate perdendo la vostra giovinezza (che corre svelta, passa e tutto porta via) leggendo questo insulso articolo? L'ansia. L'attesa. A chi importa?
La realtà è ben altra: ho scommesso con Zelig sulla mia possibilità di essere licenziato dopo aver scritto questa introduzione. Se ho perso lo capirete dalla mia assenza nel prossimo numero. Ma io sono un ganzo e continuo per la mia strada: Cowboy BeBop è bellissimo!!! TIE'! L'ho detto! Non ho aspettato di parlarne nel giudizio personale! A-ha! E adesso che mi fate? Eh? Ehm... ehi, ma nessuno mi ferma? Allora non c'è sfizio. Partiamo dalla sigla, la ciliegina sulla torta. Ricordate le sigle dei vecchi telefilm polizieschi degli anni '70, con personaggi completamente in ombra che scorrono fra musiche psichedeliche e fondali monocromatici? No? Non ricordate neanche i film di James Bond? No? Perfetto, mi sono preparato per questa evenienza. Ricordate la sigla di Gunsmith Cats? Ecco, solo che è stilisticamente superiore. I movimenti dei personaggi sono fluidissimi, e l'atmosfera che crea non sa per niente di artificiale, sembra davvero di seguire un telefilm tipo Charlie's Angels!!!
Dopo la sigla non vi sorprendete di una particolarità: il primo episodio si intitola "session 2". Il bello è che il secondo si intitola -di conseguenza- (session 3! NdLettori ignari di tutto)(e no! Vi ho fregato! NdMendo) "session 7". Boh! Abbiamo l'intera serie trasmessa in Giappone (in tutto 13 episodi) ma ancora non è chiara la faccenda, sarà una trovata pubblicitaria (si dice sempre così... NdVacillator). Il primo episodio parte con una scena che ricorda ancora i truzzissimi anni '70: un uomo di colore viene fermato in un bagno pubblico da tre tizi. In men che non si dica, però, li atterra con pochi colpi. Ed ecco la genialata stilistica: avete presente Karim Abdul Jabar? E' LUI! Gli stessi capelli! Vabbè, potrà sembrare una cosa da niente, ma è con questi particolari (spesso determinanti) che si fa un prodotto di qualità! Il protagonista della serie però non è lui, ma Spike, un tipo Lupin-style, magro, alto, con atteggiamento scomposto. Fare il bounty hunter è il suo lavoro, e visto che evidentemente in quell'epoca ce ne sarebbero tanti (poi vi spiego IN CHE epoca), esiste una trasmissione televisiva a loro dedicata, una specie di telegiornale presentato da una donna ed un uomo vestiti da pistoleri, il Big Shot for the bounty hunters! Parliamo dell'ambientazione, ciò che rende davvero particolare questo anime.
Cowboy BeBop è ambientato in uno dei futuri alternativi ispirati dalla domanda "What if?", cioè "cosa sarebbe successo/succederebbe se". Effettivamente, cosa sarebbe successo se la tecnologia si fosse sviluppata molto prima di quanto è accaduto? Se nel '70 avessimo viaggiato con navicelle spaziali personali, arti cybernetici, con autostrade interplanetarie e soprattutto se avessimo colonizzato altri pianeti, tra i quali Marte? A questa domanda risponde con una classe da vendere lo staff di questa splendida serie TV. Era difficile omogeneizzare una serie di elementi tanto differenti senza dare l'impressione di forzatura: la linea che si segue comprende tanti riferimenti all'epoca, come i film di arti marziali (citazione in sordina ma apprezzata è il cartellone pubblicitario di un film di Bruce Lee), i vestiti kitsch e l'eccesso della forma che schiaccia la sostanza. Come si può immaginare a questo punto una città Marziana? Ma naturalmente come Hong Kong, solo leggermente meno affollata! Ci sono i classici chioschi, le miriadi di insegne, i negozi esoterici, il tutto racchiuso da soffocanti grattacieli. Nonostante ciò, ci sono influenze americane e spagnole, come la polizia, che si chiama (ma guarda un po') policia, ma anche gruppi di messicani che se ne vanno in giro in sombrero, insegne di "bienvenido" agli ingressi dei casinò... per i nostalgici, non vi preoccupate, già dal quinto episodio si può rivedere la Madre Terra (con effetti di computer grafica di altissimo livello).
La qualità degli aspetti tecnici contribuisce ad elevare a Massima Opera Animata Del Momento questo cartone: le animazioni sono da OAV, anzi, raggiungono il livello dei migliori OAV. Fluide, dinamiche, ben distribuite. Il meglio del meglio.
La regia è raffinatissima, non tralascia nessun particolare, è ben studiata anche nel mostrare le scene di contorno alla storia, tant'è vero che nonostante i dialoghi giapponesi il cartone non stanca. I disegni sono abbastanza particolari nella rappresentazione del sesso forte, perché si distaccano dai canoni attuali preferendo uno stile con influenze occidentali, alla Lupin, dando il massimo nel protagonista. Nella rappresentazione del Gentil Sesso invece si mantiene sui livelli della classica "Femme Fatale", almeno per le scene in cui ci sono queste esigenze... Ad esempio, nel secondo episodio (vuoi dire nella "session 7"? NdUby)(lo fai apposta? NdMendo) entra in scena Faye Valentine, una ragazza che fa la parte della Fujiko di turno, sexy e pronta a tutto pur di ottenere ciò che vuole. Lo sceneggiatore la ridicolizza mostrandola in più di una scena mentre si applica una maschera di bellezza che la fa sembrare un cess... ehm, bruttina...
L'ironia e la comicità (a volte sottile, altre un po' meno) sono la cornice di questo quadro, capaci di rendere ancora più brillanti scene già di per sé eccezionali, come i numerosi inseguimenti. La colonna sonora è travolgente. Oltre alla stupenda sigla iniziale, quasi del tutto strumentale (il titolo è "Tank!", carrarmato!), ci sono canzoni che farebbero invidia a molti gruppi "professionisti" che rendono la visione più esaltante: ce n'è per tutti i gusti, heavy metal, western-folk (a proposito, ci sono anche le risse da saloon!), jazz, addirittura ska! Non mi sembra ci siano precedenti nel campo dell'animazione! Per gli amanti del trash, non mancano omaggi più o meno diretti alla colonna sonora del vecchio telefilm di Batman. Il tutto a cura di Yoko Kanno (Macross Plus vi dice niente?). La caratterizzazione dei personaggi è ottima, dopo cinque minuti già si ha una idea precisa del carattere dei diversi protago-

La pagella

Animazioni	9
Disegni	8
Musiche	10
Trama	9
Regia	10
Doppiaggio	-

nisti. Spike ricorda, come già detto, Lupin III, Faye Valentine potrebbe ricoprire il ruolo di Fujiko, mentre il braccio destro di Spike, Jet Black, potrebbe essere Jigen... C'è poi Ed, un ragazzino (o ragazzina... si chiama Edward, ma per il resto è completamente asessuato/a NdTotoro) esperto di computer. Dimenticavo il cane, che entra dopo il primo episodio a far parte del gruppo, Ein. Un bastardino per 3/4 volpino, per 12/18 bassotto e per i rimanenti 23/44 (per un totale di quasi due cani... NdUby) tutte le altre razze che ci sono capitate in mezzo (stai dicendo che è il prodotto di una immensa ammucchiata canina? NdVacillator)(l'hai detto... NdMendo). Comunque è un simpaticone. Come dite? Volete un po' di trama? E che vi dovrei dire, che Cowboy contiene tutti gli elementi narrativi che riuscite ad immaginare? Per finire, qualche informazione assolutamente inutile:
La sigla finale si chiama The real folk blues, ma non ha niente a che vedere con il blues, gli "eye catch" (le immagini o animazioni che interrompono un anime per mandare in onda la pubblicità) sono sempre diversi, c'è un grande uso di computer grafica che, a differenza del solito, è davvero ben realizzata (soprattutto nella rotazione degli oggetti), i fondali sono particolareggiatissimi e mooolto simili a quelli di Ghost in the Shell, con le dovute proporzioni, il character design è di Toshihiro Kawamoto (lo stesso di Golden Boy, Gundam 0083, Orguss 02), il mechanical design è di Kimitoshi Yamane (Escaflowne), come per Berserk anche Cowboy Be-Bop occupava la fascia notturna, gli episodi durano 25 minuti l'uno, il produttore è Bandai Visual, i diritti sono Sunrise, il prezzo è di 1800 yen sia per LD che per VHS, il cuoco del regista sa preparare un ottimo antipasto di mare.

Marco "Mendo" Guerra

Totoro

Cowboy BeBop è bellissimo, su questo non si discute. Tuttavia ha un neo: come sottolineava già Mendo, è pressoché impossibile evitare il confronto con Lupin... e da questo confronto Cowboy ne esce con le ossa rotte! Anche a volerlo fare apposta non avrebbero potuto creare personaggi più antipatici. Lupin era modesto e alla mano, mentre Spike fa il buffone e se la tira. Jet è un cafone, non ha un briciolo della classe di Jigen. Perfino la bella Faye non riesce ad eguagliare il fascino di Fujiko. Di Ed meglio non parlare, non vorrei perdere la calma. Comunque, a parte questo, Cowboy è e rimane un'ottima serie. Non vedo l'ora che arrivi...

In My Humble Opinion

Lo so che ogni volta che comprate una rivista (di ogni genere) vi si dice che il prodotto recensito è "il migliore". E' il prezzo dell'evoluzione, non ci si può fermare un attimo che già il mese dopo c'è qualcosa che supera ogni standard finora raggiunto. Cowboy Be-Bop è così. La trama piacerà tantissimo anche a chi non si interessa che di tanto in tanto di animazione (proprio come la maggior parte degli affezionati di Lupin), perché è divertente, fresca, brillante, coinvolgente, ricca di eventi. Insieme ad altri titoli, Cowboy Be-Bop evidenzia che le regole dell'animazione sono cambiate, 13 episodi che valgono per 100, serie corte ma di altissima qualità. La sensazione che trasmette è di un cast che non sa fallire (mi gioco la nonna che non c'è solo Yoko Kanno dallo staff Macross Plus & Co... vero, japs?), di gente che ha studiato l'anime punto per punto, di tizi con le spalle... CBBB (??? NdUby) è un gioiello di tecnica e trama. E, per la gioia di noi tutti, pare che qualcuno abbia già intenzione di pubblicarlo in Italia... Solo una cosa: ma è mai possibile che all'ora di notte alla quale veniva trasmesso c'erano solo pubblicità di alberghi e agenzie di Kyoto? Aridatece er Choko!!!

Cowboy BeBop

» *se siete appassionati di animazione giapponese*

» *repulsione latente verso le cose belle della vita*

TV

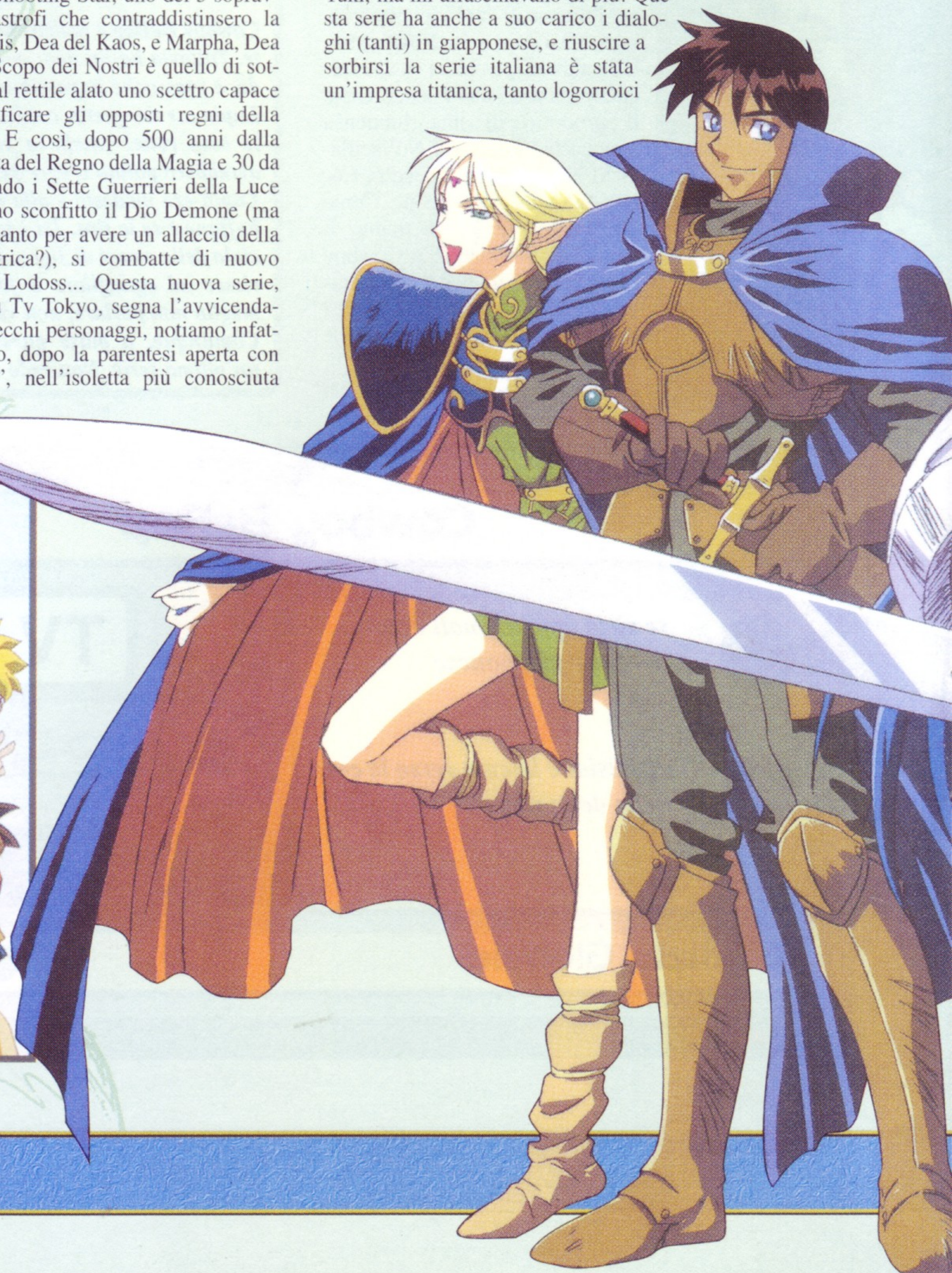
: 25'

Giudizio Globale:

benkyō!

Record of Lodoss War

©Ryo Mizuno - Group SNE - Natsumoto - Hyakuhyashiki/Lodoss War Project/TV Tokyo

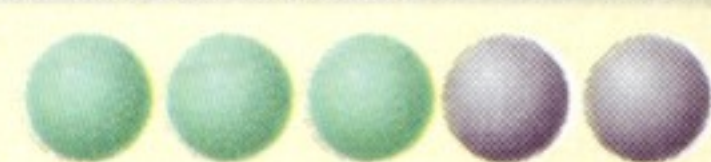
The Land was divided and without a King... Out of those Centuries Rose a Legend...
Quiz: di quale leggenda tratterò? Sicuramente non di Excalibur - come la minor parte di voi avrà sicuramente immaginato - (ma chi? NdR) bensì della serie (rectius, la saga) fantasy tra le più gettonate dell'ultimo decennio in Giappone e in Italia. In breve cercherò di darvi il sunto del riassunto dei 13 OAV editi in Giappone per la Kadokawa a partire dal 1990 (e raccolti qui in 6 videocassette targate Yamato), nonché dei restanti episodi inediti (ventisei in tutto), appartenenti alla saga "Eiyuu Kishi Den" che, al fine, ne compongono la lunghissima trama (maremma ricapitolata, che rogna che m'hanno affibbiato!):
Per chi ha dimestichezza con i giochi di ruolo (ignorate voi forse il significato di "Dungeons & Dragons"? l' "Advanced D&D" vi ricorda una discoteca di tendenza? Oppure "Stormbringer" una Fatality di Mortal Kombat 4? Ahi, ahi!) questa serie non sembrerà più innovativa di un espresso macchiato con molto latte (ordinato sempre al bar "Dai Tirchi", così ne approfittiamo per farci un cappuccino al prezzo di un caffè!). Chiedetelo alle margherite, chiedetelo ai trifogli, vi risponderanno tutti in coro: Lodoss è Meraviglioso! (lo prometto: la prossima volta metterò del tabacco in quello che fumo!)(sarebbe ora NdMendo).
Ma bando alle ciance e al prezioso spazio che sto sprecando: affine al mondo incantato narrato da J.R.R. Tolkien nel suo Il Signore degli Anelli, Record of Lodoss War (nato nel lontano 1986 come romanzo pubblicato sulle pagine di Computek della Kadokawa, ad opera dello scrittore-sceneggiatore Ryo Mizuno) vanta, per l'appunto, una sceneggiatura con pochi eguali nel suo genere. Molto apprezzata, infatti è la cura data alle particolarità dei protagonisti, quasi come se si volesse dare modo al lettore d'identificarsi con il suo preferito. Dal punto di vista tecnico, invece, c'è da segnalare subito il buon vecchio character designer Nobuteru Yuki (X, Battle Angel Alita) che ha scelto di ispirarsi alle illustrazioni di Yutaka Izubuchi - suo amico - e di avvalersi anche della collaborazione di Rin Taro (Megalopolis, Il Vento Dell'Amnesia) per la realizzazione della sua "fantastica" opera.
L'ambientazione è tipicamente medievale - gotica, oserei - ed i tratti dei personaggi sono eterei e affascinanti (caratterizzati sullo schema-tipo dei role-players: guerriero, mago, nano, elfo/a, e così via...), rimandano alle splendide immagini di Boris Vallejo o di Rowena Morrill, autentici maestri della Fantasy Art. Quindi, per i pochi che ancora non lo conoscessero (strano, ma per le recensioni è sempre meglio non dare mai niente per scontato), sappiate che per voi ho annoiato il resto dei lettori, siatene felici...
Ed ora - finalmente - passiamo alla trama, o meglio all'introduzione della trama: Si comincia con il viaggio che l'Allegra Brigata intraprende per indagare sui movimenti di Beld (il Testimonial, ricordate?), la cui anima è stata rapita dalla spada Soul Crusher. Il re malvagio (troppo tosto: dovrebbe reclamizzare martelli pneumatici o whiskey!), alleatosi con lo stregone Bougnard, con il Cavaliere Nero (ce n'è sempre uno, anche nella serie dei mattoncini Lego: ma cos'è, prezzemolo?) Ashram, oltre ad un manipolo d'individui male in arnese, è affiancato anche da Karla, (potentissima entità reincarnatasi sotto le spoglie della figlia di Gim, Leyla) considerata l'ago della bilancia che deciderà le sorti dell'Isola (Non le pesa stare dalla parte di una fazione oppure di un'altra; un po' come certi politici nostrani...). Quindi tra mille vicissitudini, morti più o meno violente, battaglie decisive, trasformazioni varie e scontro finale, i Nostri riescono a risolvere in bene le sorti di Lodoss. Ed è proprio da qui che incomincia la serie nuova "di pacca" targata Kadokawa: assistiamo di nuovo al viaggio che Parn, Deedlit & compagnia bella intraprendono alla volta della terra posta sotto il dominio del drago fiammeggiante Shooting Star, uno dei 5 sopravvissuti alle catastrofi che contraddistinsero la guerra tra Kardis, Dea del Kaos, e Marpha, Dea della Terra. Scopo dei Nostri è quello di sottrarre al rettile alato uno scettro capace di unificare gli opposti regni della Isola. E così, dopo 500 anni dalla caduta del Regno della Magia e 30 da quando i Sette Guerrieri della Luce hanno sconfitto il Dio Demone (ma ci vuole così tanto per avere un allaccio della corrente elettrica?), si combatte di nuovo sull'Isola di Lodoss... Questa nuova serie, presentata su Tv Tokyo, segna l'avvicendamento dei vecchi personaggi, notiamo infatti un ritorno, dopo la parentesi aperta con "Crystania", nell'isoletta più conosciuta dell'animazione giapponese. In seguito ad un "test", Parn & Co. accolgono un nuovo membro (che in seguito ricoprirà il ruolo di protagonista indiscusso), vale a dire il giovane Spark, che dopo affronterà con dei personaggi creati "ad hoc" dall'autore (sempre Ryo Mizuno, non temete!), ossia un elfo, un monaco ed un troll, una missione importante: ritrovare il tesoro trafugato dal castello di Kashu, re del Deserto. Parte del gruppo ritiene che possa trovarsi nella landa dominata da Eibra, Dragone dell'acqua, mentre Parn vuole dirigersi verso Flame. I nemici, però, non cambieranno mai: morto Beld e scomparsa (sembra) Karla, rimangono per esclusione il sopracitato stregone Bougnard e l'odiosissimo Ashram, i quali non hanno niente di meglio da fare che tentare di resuscitare Kardis, la soprascritta dea della distruzione (Baaaastaaaa, non ne possooo piuuuù, ora vi affondo con tutta l'isola e me ne vado in vacanzaaaa! NdMarpha). Questo è pressappoco il sunto, il sugo, il nocciolo, la sintesi di quanto avviene nei primi episodi di questa serie, che segna anche l'avvicendarsi di nuovi character designer. I produttori, non si sa perchè, avranno ritenuto più opportuno ripiegare su tratti - a mio avviso non proprio esaltanti - che rievocano Masato Natsumoto, disegnatore della omonima serie cartacea, che comunque si distaccano da quelli originali del manga omonimo disegnato da Akihiro Yamada (lo so, è un po' incasinata la faccenda!). Certo, non ci si avvicinavano neanche quelli di Yuki, ma mi affascinavano di più! Questa serie ha anche a suo carico i dialoghi (tanti) in giapponese, e riuscire a sorbirsi la serie italiana è stata un'impresa titanica, tanto logorroici

Lodoss-to Senki Eiyu Kishi Den

» c'è "Yokoso Lodoss-to e"!

» ho finito le flebo

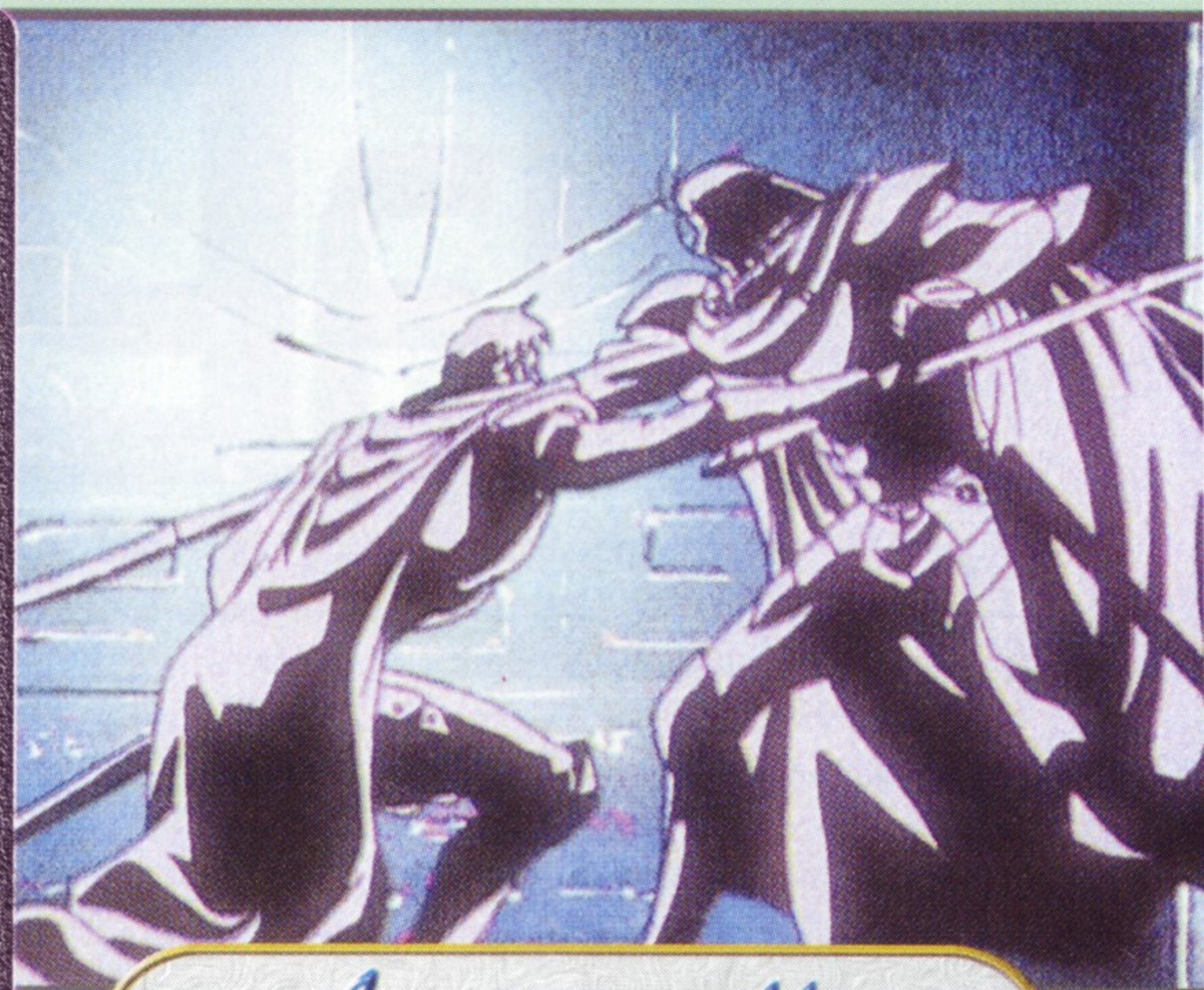
TV

: 25'

Giudizio Globale:

benkyō!

In My Humble Opinion

Ottimo per gli affetti da stati di ansia depressiva, nonchè per i patiti di GDR che sono stati cacciati dal Circolo degli amanti del Role Game, solo perchè hanno pestato impietosamente il Master che ne aveva decretato la morte irreversibile alla fine di un'avventura durata solo nove mesi e quindici giorni. Io, alquanto impietosamente, do' 3 pallini al super deformed e 2 alla nuova (ed eclatante?) serie giapponese.

ne erano i dialoghi, ma seguire una serie analoga in giapponese è a dir poco un'impresa disperata, se non impossibile, tanto sono complesse le vicende elencate e continuamente interconnesse (per poco non fondevo!). Tecnicamente è anche una mezza delusione, le animazioni sono affidate allo studio AIC (Megazone 23, Bastard!!) e c'è da dire che non sono niente di eccezionale (d'altra parte neanche la serie di OAV era animata molto, però si basava più che altro sulla bellezza dei disegni). Per quanto riguarda le musiche (di Mitsuo Agita) non so che dire, sono quasi insulse, tant'è vero che non me ne ritorna in mente neanche una... professore, la prego, mi faccia una domanda di riserva! Per il finale però ho conservato la sorpresina: alla fine di ogni episodio c'è "Yokoso Lodoss-To e!", ossia "benvenuti all'isola di Lodoss!", una serie di scenette umoristiche in super-deformed (di pressappoco due minuti l'una) poste alla fine di ogni episodio come per dire "se vi siete rotti, divertitevi ora con noi!". Questi brevi e simpatici "sketch" riproducono gli eventi passati con i protagonisti della vecchia serie ridotti, appunto, ai... minimi termini! Ottimo espediente davvero, per far digerire ciò che altrimenti sarebbe pesantissimo da seguire con serio interesse!

Antonio Vittozzi

La pagella

Animazioni	4	6
Disegni	4	6
Musiche	5	-
Trama	6	-
Regia	5	6
Doppiaggio	-	-

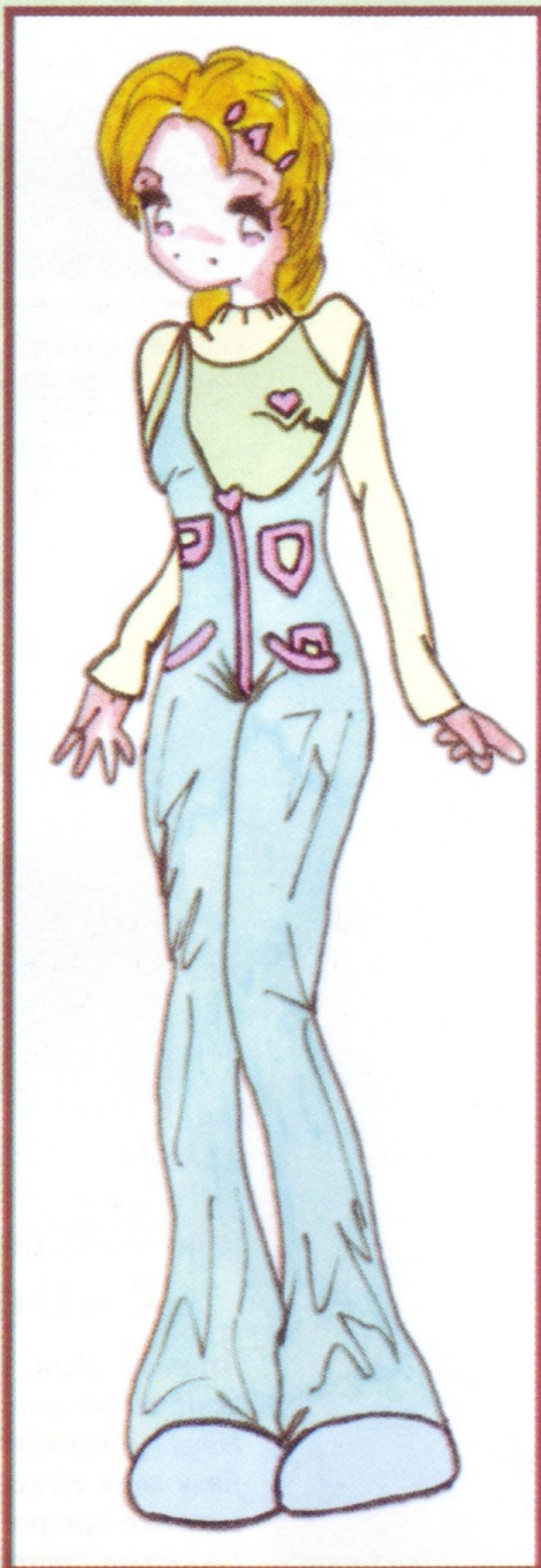
Zelig

Arieccoli: Parn, Deedlit, il berserker e tutta l'allegra combriccola sono tornati ad annoiarci come ai bei tempi! (sempre molto allegro, eh? NdVacillator) Oddio, forse sono eccessivamente critico e, in fondo, questa serie non è proprio malvagia. Il suo peccato maggiore è l'eccessiva "normalità", caratteristica che distingueva anche la vecchia serie di OAV e che stenta a scrollarsi di dosso. Anche i combattimenti sono prevedibili e, dopo aver visto la serie TV di Berserk, direi anche troppo "raffinati". Ottima la scelta di far seguire ogni puntata da un breve sipparietto con i protagonisti Super Deformed, così per lo meno ci facciamo quattro risate. Il Fantasy, per ora, non ha trovato la sua opera sacra.

la POSTA! di benkyo

BASTA!!! Non ne possiamo più di posta elettronica! Vogliamo le tavolette d'argilla! Le pergamene e i papiri! I rotoli del Mar Morto! I piccioni viaggiatori (con relative cacche)! Come dite? Se pubblichiamo anche le vostre E-mail? Sì, certo...
A proposito di E-mail... in molti ci avete inviato dei file, però purtroppo per problemi tecnici noi non possiamo riceverli. Se volete spedirci qualcosa avvertiteci prima via e-mail, per favore.
Dal prossimo numero sarà operativa al 100% la rubrica di annunci compra-vendita-scambio/messaggi d'amore e di corrispondenza! Vi è concesso tutto tranne gli scambi di coppia e il contrabbando di organi Bontempi. Scatenatevi! Penitenziagite! Aayaaak!!!

Sailormoon says... "See-ya!"

Carissimi amici di benkyo!
Chi vi scrive è la vostra Sailormoon... Prima di tutto vi volevo ringraziare per avermi premiata a Lucca Cosplay (è sempre stato il mio sogno indossare la Sailor-divisa!!!)(anche il nostro... NdR) e per avermi dato l'opportunità di partecipare alla vostra conferenza all'Expocartoon!!! Grazie davvero!!! Mentre ero in viaggio in treno, per tornare a casa, ho subito preso tra le mani la vostra rivista e devo dire che avete fatto veramente un bellissimo lavoro!!! Complimenti!!! Tutta a colori, e poi il CD ROM... che idea! Momentaneamente non ho il computer, ma sono in procinto di comprarlo (anche perché devo iniziare l'Università e quindi mi serve!) e quando finalmente ne avrò uno potrò visionare il contenuto molto "succulento" dei vostri CD! E' una tortura per me avere il primo CD di benkyo! e non poter vedere la parte censurata dell'ultima puntata di Sailor Stars!!! AAARGH!!! Dopo tutti questi complimenti, (non voglio ridurvi in brodo di giuggiole!!!) da vera mangafan, vi devo fare alcune domande!!!
1) Perché la rivista esce ogni due mesi? E' un patire...

Alba Chiara Annunziata

2) Come avete detto in conferenza ci sarà uno spazio per la posta, vero??? E' molto importante per noi lettori!!! E i disegni? Li pubblicate? Intanto ve ne mando uno.
3) Il mio fumetto preferito (dopo Sailormoon, naturalmente) è il Violinista di Hamelin di Michiaki Watanabe, potreste, please, per favore, vi prego, vi scongiuro, in ginocchio, vi lodo, fare uno speciale su questo manga-anime? Verrà trasmesso in Italia? Mi struggo dalla voglia di vederlo!
4) Ci sarà il verso di vedere l'anime di quel figone di Spriggan???
5) Fra quanto si potranno vedere in commercio gli OAV di Rayearth? E i film di Sailormoon?
Per adesso ho terminato con le domande, ma tornerò a farmi viva molto presto! Vi mando un bacione a tutti: Totoro (in particolare), Zelig, Mendo, Vacillator e Ubaldo Milord (il mio eroe!)!!!
Ciao a tutti, siete fantastici! Benkyooo!

Francesca Dani da Firenze

P.S. - ma il vostro corrispondente dal Giappone Shoichi "Seiya" Takeuchi è per caso imparentato con la Naoko di Sailor?

P.S.2 - perché in futuro non fate dei poster dei personaggi dei manga??? Voglio quello di Gourry!!!!!!!!!

Sì, è vero ciò che pensate, tra le 12000 lettere arrivate abbiamo pescato a caso (in seguito ad una estrazione presieduta dal famoso notaio americano E. Tangent) proprio questa! Non è incredibile? Carràmba che fortuna! No, a parte gli scherzi, dopo aver affrontato viaggi vari, al freddo e al gelo con la divisa Sailor e aver fatto da valletta alla nostra pallosissima conferenza, ci pare il minimo pubblicare la tua lettera! E anche il tuo disegno, và! La lettera è comunque interessante per tutti, quindi...
1) Dopo aver consultato gli astri, i fondi di caffè decaffeinato e annusato i calzini di Totoro (la prova più ardua...), siamo alfine giunti alla conclusione che è vero. Ogni due mesi è un patire... figurati ogni mese!

Andrea Lanza

Capo, possiamo farla ogni Era Geologica? (ahò, ve gonfio... NdAlex)
2) No, ma quando mai? I disegni? Ma quali disegni?
3) La sua richiesta è stata inoltrata. L'operatore risponderà non appena possibile. In anteprima ti diciamo che qualcuno in Italia c'ha fatto un pensierino...
4) Faremo in modo che ci sia.
5) Commercio? Questa è roba che scotta, e si baratta bene solo con le perline colorate e gli specchietti (in Giappone vanno molto ultimamente anche il Pino Silvestre e il dentifricio Pepsodent). Per i film di Sailormoon (che comunque sono stati trasmessi in TV) dovresti trovare per la Medusa Video con il titolo "La pianta malvagia" il primo film. Per Rayearth...boh! Aspettiamo fiduciosi.
Ciao! Ciao, ci vediamo alla prossima occasione

P.S. - E che ne sappiamo, tutte le volte che glielo chiediamo lui ci risponde in una strana lingua, manco fosse giapponese... Si vocifera, se ti fa piacere saperlo, che sia lontanamente imparentato con Fred Bongusto.
P.S.2 - In realtà avevamo pensato anche noi ai poster,

Vi riconoscete in questa immagine? Mandateci una vostra foto dimostrando di essere voi, e riceverete un numero di benkyo! gratis.

Francesca Dani

ed, essendo noi gente umile, avevamo pensato di metterci noi stessi nudi come paginone centrale (altro che California Dream Men! Tzk). Comunque, valuteremo...

Dredd...

BENTORNATI RAGAZZI!!!!!!!!!!!
Sono felicissimo dell'arrivo in edicola della vostra "Benkyo!", e sono ancor più felice dopo aver constatato che il vostro stile è tornato... alle origini eheheh. Tranquilli, non voglio fare nessuna polemica con redazioni e/o case concorrenti, voglio solo esprimervi la mia felicità nel rivedervi e... RICONOSCERVI!!!
Ora qualche opinione esclusivamente personale sulla vostra (bellizzimizzima) neonata rivista!
1) Bellissima l'idea del cd (A ragà, ma se può fa? E i diritti?)!! Penso che diventerete ben presto l'ammiraglia della flotta PlayPress. Attenti però alla concorrenza più o meno leale... darete fastidio a molti "Baroni" dell'editoria specializzata...
2) Belli gli articoli e lo stile adottato! Mi ripeto: Siete proprio voii!!!
Mi sono quasi commosso.
3) Mi raccomando continuate cosìììììì!!!!!!!!
Nel congedarmi, voglio chiedervi cosa ne pensate dell'ultimo film di "Mazzzingaaaa" rimasterizzato dalla Dyn italiana, ovvero "Mazinga vs Il Generale Nero"... a me il doppiaggio è sembrato inferiore a quello di 30 anni fa... Ho fatto i real video di una stessa parte riguardante le 2 versioni diverse, e si nota una sconcertante pochezza di mordente nella versione Dynamic Italia (a Mazzò che te sei fumato?)... Volete visionarli?

Salutatemi l'amico Ben (oink-oink) Finocchiaro!
A presto, ciaooo!!!

Manfredi Miconi

P.S.Ma li faranno sul serio tutti 'sti anime in tv? Io per ora vedo Sandokan... e il figlio di David Gnomo...

Bentornato anche tu! Da quanto tempoooo! Ehm... noi conosciamo personalmente tutti i nostri lettori, che credete! Passiamo alle risposte...
1) Legge 22/4/41 n. 663 comma 7070[1] "Il riassunto, la citazione o la riproduzione di brani o di parti di opera, per scopi di critica, di discussione ed anche d'insegnamento, sono liberi nei limiti giustificati da tali finalità e purché non costituiscano concorrenza all'utilizzazione economica dell'opera". In poche parole: finché la nostra rivista non si pone l'obiettivo di diventare sostitutiva all'opera (cosa che non potrebbe accadere mai) è pienamente legale. Per farti un esempio: se pubblicassimo la recensione di un libro di illustrazioni e mostrassimo più immagini di quante necessarie per integrare la recensione, entreremmo in concorrenza con il libro stesso, perché la rivista potrebbe essere acquistata come sostitutivo! Sarebbe concorrenza sleale. Se pubblicassimo sul CD i famosi Mp3 (file musicali compressi di sigle originali) sarebbe illegale, perché entrerebbero in diretta concorrenza con le sigle vendute dalle case discografiche. Per questo pubblichiamo solo MIDI amatoriali o, semmai, sigle autorizzate. Lo stesso vale per la gallery di disegni e per tutto il resto. E il ragionamento vale per qualsiasi cosa sia in commercio. Il fatto che la nostra rivista critichi qualcosa (cioè ne analizzi i pregi e i difetti) serve ad un lettore-cittadino per consigliare in modo utile riguardo l'acquisto di un prodotto, e il nostro "lavoro" (per noi sono gli anime, per qualcun altro potrebbero essere delle auto, orologi, prodotti alimentari, ecc.) è completamente tutelato dalla legge italiana, perché per quanto ne possiamo dire di male, il nostro paese è pur sempre un paese libero... IO NON SONO CONTRO LA LEGGE, IO

La lettera più sfiziosa del mese: Francesca Dani (ancora lei?!? NdR)

Ragazzi, l'indirizzo è sempre quello:
benkyo!
Via Costantino l'Africano, 35
84124 Salerno
E-mail: ***benkyo-mag@usa.net***

SONO LA LEGGE! LASCIAMI STARE O TI SCATENO UNA GUERRA CHE NEMMENO TE LA IMMAGINI! ADRIANAAAAAA!!!
Per quanto riguarda Mazzzzzinga, ti lasciamo nelle mani di Vacillator: ordunque, come già accennato nella recensione di Gekiganga, la versione Dynamic di Maz. Z Vs Gen. Nero é meno "mistica". Ma andiamo per gradi... i dialoghi Dynamic seguono fedelmente gli originali Giapponesi. Se quelli che hanno curato la versione cinematografica italiana hanno avuto dei colpi di genio non so chi ringraziare... L'assenza di mordente, quindi, dipende dai dialoghi, visto che il doppiaggio, secondo me, è migliore di quello di Mazinga Z vs Devilman.
Claudio Sorrentino si è adattato di più alla parte di Ryo, rendendolo meno sbruffone. Inoltre c'é un Piero "Tetsuya" Tiberi che in alcuni momenti sembra quello di vent'anni fà. Per gli anime in TV aspetta e non te ne pentirai... Ok, ti libero dalle mani in cui t'ho imprigionato. Ciao, riscrivici e, ah, CIAOOO BENIAMINO! PIACIONEEE!

Lo spazio stringe, ma non ci impedirà di salutare qualche lettore almeno "in brevis", non temete!!!
Salutissimi al primo coraggioso che ci ha inviato una lettera (con tanto di disegnino), ***Massimo Civita*** di Roma! Saluti al mitico ***MAXX*** (***Massimo Valenghi***), fornitore ufficiale di benkyo! di carta igienica "inumidita di caffè" (VERO che era caffè???)... ***Alba Chiara Annunziata***, essere mitologico, che ci manda dei romanzi che spaccia vergognosamente per "letterine"... ***Daniele*** (in arte ***Shiva***) di Pesaro, che ci chiede meno immagini... è la prima volta che ci viene fatta una richiesta del genere... hai qualche problema di distorsione mentale a causa dei campi magnetici indotti dai ripetitori dei cellulari? Per ***Tay*** da Verona: non possiamo inserire mp3 nel CD perché sono illegali! A meno di autorizzazione, ovvio... ***Fil-chan***, avrai tutte le pubblicità che vuoi, in questo numero già ne puoi trovare una decina... complimenti per aver trovato gli spot bonus! Caro ***Fabio "J.G." Bertalini***, hai avuto più filmati come richiesto, contento? Ah, no? Non ti preoccupare, ti mandiamo gli scagnozzi sotto casa... per ***Francesco Aldrovandi***: i file kiss sono...ehm, dei "giochini" dove ci si può divertire a... giocare a Barbie e Big Jim in modo... "virtuale". Hai già provato l'opzione del lucchetto? Ehm... ***CLEF***, organizza pure la tua spedizione punitiva, solo non dimenticare di invitarci... e comunque, complimenti! Sei stato il primo ad inviarci un'E-Mail.